
月刊
FALCOM MAGAZINE
Vol.40
あのキャラクターが
まさかのパーティーイン!?
『閃の軌跡Ⅱ』の
最新情報が到着!!
アドルたちがあの聖獣に変身!?
いったい犯人は誰だ!
みんな集まれ
ファルコム学園!
イラストメッセージ
啄木鳥しんき
ファルコムjdk バンド
ドラマー・オカジの
人生半キャラずらし
jdkバンド
ボーカル・コテカナの
コテ放題♥
ティオの
ファルコムラジオ
めんどくさいです…
でもがんばりますの
舞台裏
ファルコムニュース
Falcom FanArt Collection
J.D.K.BAND 結成から 25 年～
加藤正幸（日本ファルコム会長）×
高梨康治（作編曲家／キーボーディスト）
【後編】
『軌跡』シリーズ10周年に発売する『空の軌跡』本編小説!
小説『英雄伝説 空の軌跡 1 消えた飛行客船』
（著：はせがわみやび　イラスト：ワダアルコ）
冒頭部分をを一挙試し読み!



FALCOM MAGAZINE

CONTENTS



加藤正幸（日本ファルコム会長）×高梨康治（作編曲家／キーボーディスト）【後編】

日本ファルコムとJ.D.K.BAND結成から25年を経て

**『プリキュア』シリーズや『NARUTO - ナルト- 疾風伝』などで知られる
アニメサントラ界の風雲児・高梨康治氏と、加藤正幸日本ファルコム会長が、
四半世紀ぶりに再会！　前編では旧J.D.K.BAND時代の
さまざまなエピソードに花が咲いたが、今回は現在の制作姿勢について、熱く語る。
なお対談には日本ファルコム・サウンドの要、
石川三恵子取締役にもご同席いただいた。**

聞き手：hally(VORC)

変わる制作環境・変わらぬスタンス

加藤　25年の間にいろいろ変わりました。音楽の制作環境も、旧J.D.K. BANDの頃と今とではずいぶん変わりましたよね。当時は打ち込み音楽そのものが、まだ普及しはじめたばかりだった。

高梨　あの頃に比べると凄まじい進歩です。J.D.K. BANDの最初のアルバムを作っていた頃は、確かPC-9801とレコンポーザー（※1）を使っていた気がしますね。それをSBX（ローランド製のテンポ・コントローラ）か何か使って、レコーダーとシンク（同期）させてたんじゃないかな。まだ今みたく手軽にシンクできなかった。

石川　フロッピーが主体の時代ですよね。1曲作るとディスクが一杯になってしまう。

加藤　（打ち込みでできることが限られているから）あの頃はアルバム制作費のほとんどが、スタジオ代だったんだよね。

高梨　キングレコードのスタジオをあれだけの日数使うって、今じゃ考えられないですよね。現在ならある程度データを作ってからスタジオに持ち込んだりできますけど、あの頃はゼロからスタジオで作ってました。

加藤　音質についてはどうですか？　僕はコンピュータ・オタクで、オーディオも好きだから、そっちにこだわりたくなっちゃう。音を聴きたいがために音楽を聴く、みたいなところがありますね。

高梨　すごいスピーカーを組んでいらっしゃいますよね。

石川　加藤はサウンド制作の人間よりも耳が良かった時期があって。コンセントプラグの極性が逆になってるのも、聴けば分かったんですよ。

加藤　今は体温計の「ピピッ」って いう音も分からないけどね。やっぱり年を取ると、高音域が分からなくなってくる。

高梨　特別な耳をお持ちだったんですね。音が好きだから、音楽にも力を入れていらっしゃった。僕も音質にはこだわりますよ。ものすごくこだわる。

加藤　昨今ハイレゾオーディオが話題になっていますけど、使っておられますか？

高梨　ええ、マスターはそうしてます。44.1kHz/16bit(CD音質)を使うのはもう、特別な時だけですね。ただ、作品によっては敢えてそういう音が必要になる時もあります。僕の作品では和太鼓や生ドラムを録る時はヨンパチ(SONY/PCM3348デジタルテープ48tr MTR)を通して録ったほうが良かったなんて言う時もたまにありますしね。

石川　音楽家にも、二通りいらっしゃいますね。音質に対して強くこだわる方と、まったくこだわらない方と。

高梨　僕は生演奏じゃなければ出せない音に、強くこだわります。それが欲しい時には、絶対に演奏家に来てもらいますね。たとえハープをワンフレーズ入れるだけでも。これだけソフトシンセが発達して、サンプリング音源が充実してきたといっても、生演奏でしか出せない音ってあるんですね。それに生演奏じゃないと、曲とぴったり合った演奏は突き詰められません。たとえば激しい曲の時だと、ハープ奏者の方は「これはピックでやったほうがいいね」っておっしゃったりするんですよ。弦のニュアンスとかも、その時そのときで違いますし。

石川　ハープは、やはり朝川朋之（※2）さん？

高梨　そうですね。日本でハープといえば、だいたい朝川さんですよね。いつもお願いしています。

石川　朝川さん、昔ファルコムのアレンジやっていただいたりもしたんですよ。

高梨　そうだったんですね。ファルコムさんのアレンジは、幅広い分野から、それぞれのスペシャリストを起用しておられましたよね。僕らがJ.D.K. BANDをやっていたのと同じ頃にも、ピアノのインスト・アレンジをしておられる方がいらっしゃいました。サティがお好きだとおっしゃっていた……。

加藤　藤澤道雄（※3）さんですね。あの方は亡くなったんですよ。

加藤正幸（日本ファルコム会長）×高梨康治（作編曲家／キーボーディスト）【後編】

日本ファルコムとJ.D.K.BAND結成から25年を経て

高梨　そうなんですか……。今でも覚えていますよ。リリアホールでライブやった時（※4）ですね。僕らが演った後に、ピアノと弦が出てきて、まるで対極なステージが始まって、すっごく違和感を覚えたんですよね（笑）。

石川　藤澤先生、東京藝大で現代音楽をやっておられた方で、J.D.K. BANDには何か受け容れ難いものがあったそうなんです。「これは音楽なのか?」と。でもそれと同時に、すごく好きだともおっしゃっていました。

加藤　若者のやる音楽や、そのパワーがお好きだったみたいですね。

高梨　理屈抜きにパワーを感じていただけたというのは、ありがたいですね。僕は音質にもこだわりますけど、もっとも重要視しているのは曲の持つエネルギーなんですよ。エネルギー溢れるテイクが録れたら、たとえノイズが入っていたりミスがあったりしても、大事にします。そこに込められた魂とか熱さが、何よりも一番（リスナーに）伝わるものだと思っています。

加藤　いい曲がいい具合に演奏されれば、たとえ解像度が低くてもいい音に聴こえるものだからね。

高梨　そういうことに気づいたのは格闘技イベント『PRIDE』の曲（※5）を作った時でした。実際あの曲はそういうものが伝わったからこそ評価され、その後の仕事にも繋がっていったんだと思っています。だから僕、自分の中にあまり知識はなくていいやっていうのが本音なんです。いつも一発の勝負だぞって。

加藤　今もし仮に、高梨さんにファルコムのアレンジをやっていただくとしたら、どういうものになるでしょうね……?

高梨　やはり昔とはだいぶ違う形になると思いますね。今の僕ならメタルとオーケストラの融合っていうスタイルもできますしね。これはアニメの劇伴を数多くやらせてもらえたおかげですね。

石川　そのスタイルだと、メタルやオーケストラにあまり詳しくない人の反応もいいですよね。

高梨　そうですね。それで一度好きになっていただければ、あとは動画サイトからどんどん深いところまで掘り下げてくださるんです。ただ売れてくれるかどうかというのは、また別問題ですけど（笑）。

加藤　そこは難しいですね。特にアレンジ盤となると、なかなかオリジナルの売れ行きを越えられないっていうジレンマがあって。ところでアニメとゲームでは、いろいろ曲の作りかたも違うと思います。ゲームは今、とにかく曲数が多くなっている。うちでも直近のタイトルは、3枚組で80曲くらい入ってます。そんなに増やすな、印象に残らないよって、いつも言ってるんですけどね（笑）。ただウチの場合は「ただのBGMにはしないで、ちゃんとした楽曲にしよう」っていう縛りを設けているんです。これはゲームに音楽を付け始めた最初の頃から一貫していますね。

高梨　正しいと思います。アニメもやはり、そうしないと生き残れないです。ユーザーさんも耳が肥えてきていますから、そこはちゃんと聴き分けます。だから僕も、ただ発注されるがままに作るようなことはしません。僕はいつも、そのアニメのコンセプト・アルバムを作ろうと考えるんです。そうすると作り進めるうちに、もっと曲数が必要になっちゃって、絶対に発注数以上に作ってしまうんですよ。あと発注書に「1分の曲」って書いてあっても、僕は3分にします（笑）。自分がユーザー目線に立ったときに、起承転結がないとやっぱり納得いきません。

加藤　曲数を増やすにしても、同じメロディやテンポの変化を上手く活かしたほうがいいと思うんです。『太陽にほえろ』方式ですね。でもゲームの音楽は、なかなかそうならない。10年くらい言い続けても、誰もやってくれない（笑）。

高梨　僕はそれやってますよ。というより、メインのモチーフからいろんなバリエーションを作っていくのは重要なことです。徹底的にやってますよ。

加藤　そこもアニメとゲームの違いなのかもしれないね。

高梨　ひとつのメロディを聴いたらそのタイトルが思い浮かぶっていうのは、ゲームでも重要なことだと思うんですけどね。当時J.D.K. BANDが尖っていたのも、そういう曲を演奏していたからこそだと思います。

座右の銘は「無理をしろ」

加藤　高梨さんは年間どれくらいのお仕事をなされていますか?

高梨　５００〜６００曲くらいですかね。1クールに2作品ずつくらい制作スケジュールが常に被っていて、しかも作曲だけじゃなくてレコーディングもするので、ここ何年かはライブ活動どころか旅行する時間も無かったほどです（笑）。1日3曲は書いてますね。

石川　うちのサウンドスタッフは、長くて3日で1曲くらいです





かね。

高梨　僕のところでは、2週間で映画1本分とか、ざらにありますよ（笑）。でもなんとかなるもんです。しかも面白いもので、追い詰められた時に書いた曲の緊張感ったらないんですよ（笑）。

石川　分かります（笑）。

加藤　じゃあ僕なんかは気を遣いすぎだな。「時間内にできる範囲でいいから。もしできなければ使い回せばいいから」なんて言っちゃってますよ（笑）。

高梨　後輩たちに対する僕の教えは「無理をしろ」なんです。自分のできる範囲のことだけやっていても、人から凄いなんて思ってもらえない。できないっていうところを突き抜けて初めて「おお」って言わせられるんです。

石川　今の若い人は「無理するくらいなら辞めます」ってすぐ言っちゃうことも多いです。成功できるのは、そこを乗り越えてやろうっていう人なんでしょうね。

高梨　音楽もゲームもそうですけど、一握りの人しか成功できない世界って、普通にやってても成功できるわけがないんですよ。

加藤　そう考えると僕はめちゃくちゃ優しいんだろうね（笑）。僕はその人が成功できるかどうかよりも、続けられるかどうかをまず考えます。面接の時にも「サウンドで就職するっていうのは、1年経っても2年経ってもひたすら曲を作り続けるっていうことだよ。大変だよ。やれる？」ってわざわざ訊いているんですよ。

高梨　そこは考え方ですよね。僕の根底にはまず「1曲を世の中に発表できるって、凄いことなんだよ」っていう思いがあります。僕らがインディーズ（アマチュア）だった頃って、音楽を人に伝える手段そのものが今より全然限られてましたし、レコード会社のディレクターさんに1曲聴いてもらうだけでも、大変なことだったわけですよね。だから劇伴で「50曲書いてください」っていう仕事が来たとしたら「50曲も出していいの！　やった！」っていう感覚で受け止めるんです。むしろ「50曲だけでいいんですか？」って、趣味的な曲を1~2曲追加するための枠を作りにいきます（笑）。

加藤　結局、腕を上げる一番の近道って、たくさん作ることだったりもしますね。1曲をきちんと仕上げるのって、やっぱりそう簡単なことじゃない。最初のうちは誰でも「部分的には光るけどトータル的に仕上げる力が足りない」っていうことが多いです。そこのポテンシャルを引き上げるためっていうかね。

高梨　そういう意味でも「無理をさせる」ことは必要だと思います。

加藤　「うちでやるのは職人の仕事だよ。芸術家になりたいんなら、他へ行きなさい」って、昔はよく言ってました。ただし「職人として皆が認めるようになったら、職人やりながら芸術家もやっていいよ」と。

高梨　おっしゃる通りだと思います。ただゲームにしろアニメにしろ音楽にしろ、僕達はひとつの時代の文化を作っているわけなので、その意識と誇りは、どこかに持っておかないといけないだろうなと思います。

　それと僕は、自分が現役であることにこだわっているので、「僕も無理をやる。だからお前もやれ」というスタンスなんですよ。曲作りにしても、例えばGM音源（SC-88）（※6）を渡して「これだけでやってみろ」って言ったりしますね。最小限の環境でしっかりしたものを作れたら、それをきちんとした機材に移したとき、どれだけ素晴らしくなるか、そうやって考えてもらうんです。

石川　PSGやFM音源の時代の音作りと同じですね。あの頃は3音とか6音とかの音の縛りのなかで「絶対メロディで魅せてやる！」って頑張ってましたもんね。

加藤　今は機材に逃げてしまえますからね。僕も曲作りで煮詰まってる人に対しては、「いったん全部止めて単音だけで作ってみろ」って言います。

高梨　僕がこういうことを学んだのは六三四 Musashi の時代ですね。このバンド、メンバー皆めちゃくちゃ巧かったんですよ。で、レコーディングに入る時にはまだ曲がないんですね。スタジオに入ってセッションするうちに、なんとなく曲の形になっていって、イントロとかできてきたら「そろそろ録る？」っていうようなスタイルだったんです。なので、アルバムができ上がったあとも一回弾くとなったら「あの曲どうやってたっけ？」って考えなきゃいけないっていう（笑）。ライブでもCDの曲をそのまま再現したりはしないので、本当にスリリングで面白かったです。だから長く在籍できたんだと思います。

加藤　自分の体験が元になっているというのは、高梨さんの強いところだね。僕は（音楽に関しては）自分にできないことを人にやれって言ってるわけだから（笑）。

高梨　現役を貫いて、死ぬときはレコーディングしながら死ねたらいいなと思ってますよ（笑）。と

にかく限界までやっていきたいですね。

加藤　僕は（音に関しては）永遠のアマチュアでいたいんです。プロになっちゃうと、逆に分からなくなるところが出てくるから。素人にしかできない発言ってあるでしょ。

高梨　確かに。それも重要なことだと思います。仕事としてやると、どこかに落としどころを見つけなきゃいけない時がありますから。多分僕の考え方って加藤さんと近いところにあると思うんですけど、よく後輩には、「遊べ」って言うんです。大人が真剣に遊ぶ。その代わり、命がけで遊ぶんだと。「音楽屋さん」になっちゃうと、落としどころを考えるようになるんです。

加藤　考え方、同じですね。作ってる人が「こんなの売れるはずない」と言い出すことがありますけど、「売れるようにするのは僕の仕事なんだから、そこは考えなくていいんだよ」って説き伏せますから（笑）。ゲームも音楽も、原点は皆そうなんですよ。自分が好きで始めたものを、なんとかお金に換えてきた。採算が取れた時点で「趣味」が「仕事」になるんです。儲かるからやってるわけじゃない。でもやるからには儲けなきゃ意味がない。

――高梨さんの全力疾走と、加藤会長のプロフェッショナリズム。そのふたつがいつかまた組み合わさり、新たな作品に結実する日を、ファン一同楽しみにしております。本日はありがとうございました！

（終）

GALLERY Ⅰ
旧J.D.K.BANDの映像クリップより、不動の人気を誇る「To Make The End of The Battle」。初出は『ファルコム・スペシャル・ボックス'91』で、当時でも観られる人がどれくらいいたのかという極めてレアな形式（CD VIDEO）で収録された。その後何度か再収録され、『イースⅥ・ナピシュテムの匣』の初回限定特典としてDVD化もされている。

GALLERY Ⅱ
90／07／21池袋サンシャインシティ噴水広場でのライブ当日。左から岸本友彦氏、高梨康治氏、加藤会長

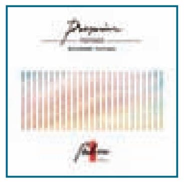
GALLERY Ⅲ
「J.D.K. BANDのアルバムは、今でもまだ持ってますよ。ジャケットまでバリバリに様式美メタルでやってましたね」（高梨氏）

GALLERY Ⅳ
故・藤澤道雄氏を代表するシリーズ。藤澤氏がJ.D.K.BANDと競演した91年のライブはちょうど『プレプリマⅡ』発売直後にあたる。









※1
日本で初めて広く普及した、パソコン用MIDIシーケンサー。数値入力式ながら効率的なデータ作成が可能なため好評を博し、Windows時代が到来するまでデファクトスタンダード的だった。

※2
日本劇伴界におけるハープ演奏の第一人者。『ソーサリアン　スーパー・アレンジ・バージョンⅡ』『交響曲「イース」』等で演奏を披露している。また、のちに『パーフェクト・コレクション イースⅢ』『パーフェクト・コレクション　ソーサリアン Vol.3』ではニューエイジ・アレンジを担当した。

※3
ファルコムレーベルではニューエイジ路線のアレンジを得意とし、『プレプリマ』シリーズや『イース・ピアノ・コレクション』シリーズなどが好評を博した。またOVA版『イース』の音楽を担当したことでも知られる。2005年逝去。

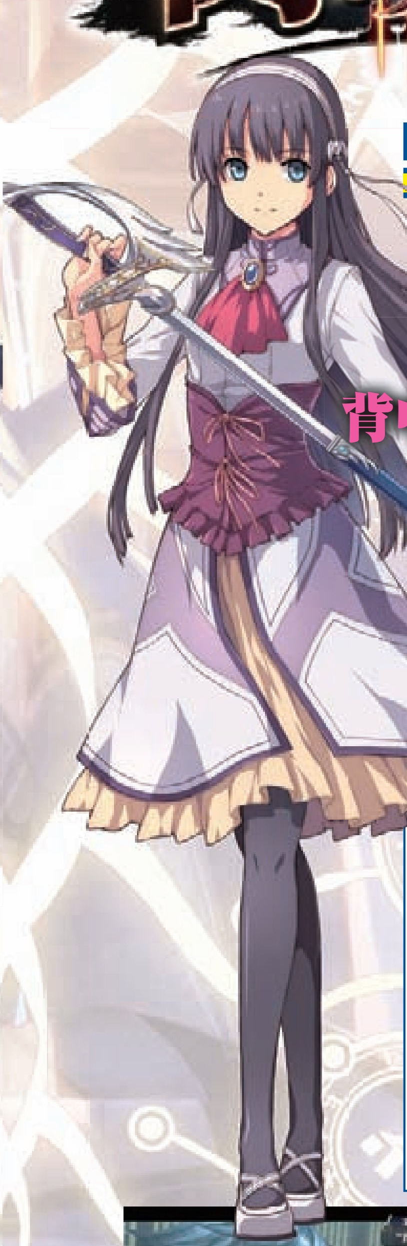
※4
1991年8月開催の「ファルコムフェスティバル'91 in Summer」におけるライブ。

※5
「PRIDE」のオープニングテーマ曲は、高梨氏の名前が世に知られるようになった記念碑的な一作であり、アニメ劇伴方面での仕事が高梨氏の元に来るようになった契機でもあるという。

※6
よく使われる音色を一揃い備えた、廉価なMIDI音源。SC-88はその代表格ともいえる存在のひとつで、90年代後半に広く普及した。これがあればとりあえず一通りの音楽は作れるため重宝されたが、現在の視点からみれば同時発音数も少なく、音色のリアルさにも欠ける。

THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡Ⅱ センノキセキⅡ の最新情報が到着!!

リィンの義妹がまさかのパーティーイン!?



エリゼ・シュバルツァー

CV：後藤沙緒里

15歳　使用武器：レイピア

シュバルツァー男爵家の息女で、リィンの義理の妹。帝都にある名門・聖アストライア女学院に通い、アルフィン皇女とも仲の良いお嬢様。しかし、リィンに兄妹以上の想いを抱いており、彼のこととなると取り乱す事も多く、アルフィンによくからかわれている。

兄様が道を定めた以上、背中を護るのが妹の務めです。



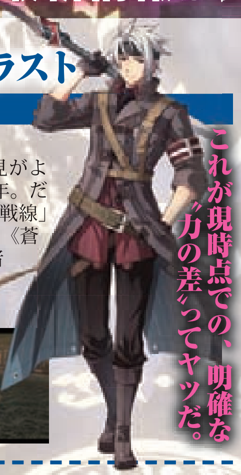








●製品情報
●タイトル　：英雄伝説 閃の軌跡II
●発売日　　：2014年9月25日(木)
●ジャンル　：ストーリー RPG
●対応機種　：PlayStation®3、PlayStation®Vita、PlayStation®Vita TV
●プレイ人数：1人
●税抜価格　：PS3通常版7,800円
PS3限定ドラマCD同梱版8,800円
PS Vita通常版6,800円
PS Vita限定ドラマ同梱版7,800円
●CEROレーティング：審査予定



クロウ・アームブラスト

CV：櫻井孝宏

19歳　使用武器：ダブルセイバー

不真面目な授業態度も目立つが面倒見がよく、リィンの良い先輩となっていた青年。だが、その正体はテロリスト「帝国解放戦線」のリーダー《C》。そして、リィン同様に《蒼の騎神・オルディーネ》を駆る起動者でもあった。前作のラストでは、怨敵・オズボーン宰相を暗殺。その後貴族連合軍とともに仕官学院を急襲、リィンを退け学院を制圧した。



これが現時点での、明確な〝力の差〟ってヤツだ。

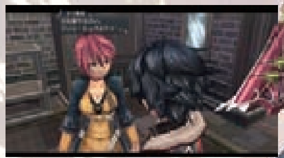


サラ・バレスタイン

CV：豊口めぐみ

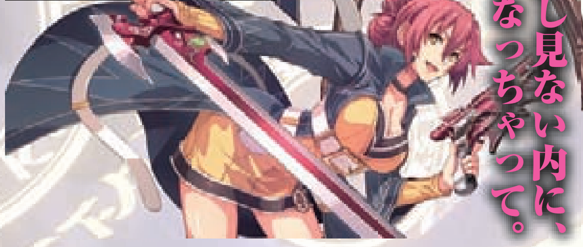
25歳　使用武器：導力銃＆ブレード

リィンたち特科クラスⅦ組の担任教官。普段は酒を愛するずぼらな姿を見せる事が多いが、かつて最年少でA級遊撃士となったという凄腕の経歴を持つ。前作のラストでは、学院を守るために他の教官とともに貴族連合軍とやりあったが、その後、消息不明となる。





少し見ない内に、一丁前の顔になっちゃって。



セリーヌ

CV：相沢舞

美しい毛並みと高貴な雰囲気を纏う黒猫。その正体は、エマとともに騎神とその起動者を見守る存在。人語を話し、前作のラストでは、クロウとの戦いに傷ついたリィンを逃がすため、灰の騎神・ヴァリマールに、リィンの意に反する撤退を命令した。

アンタは選ばれたのよ——〝巨いなる力〟の一端にね。





進化を遂げた新たな「騎神戦」!





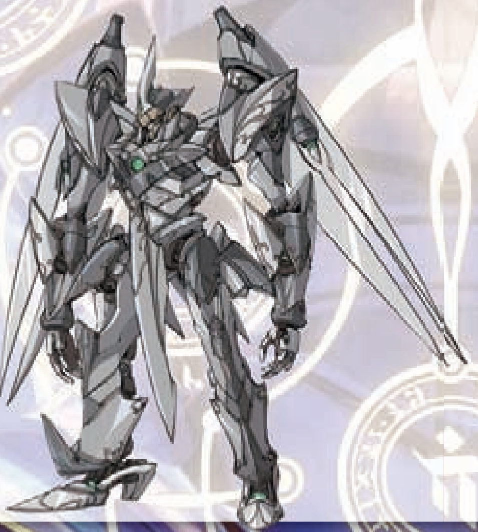








前作の最終戦として現れた「騎神戦」。『閃Ⅱ』ではさらに新要素が追加され、進化を遂げているのだ！　今回はその一部を紹介しよう。





みんな集まれ！ファルコム学園

新久保だいすけ

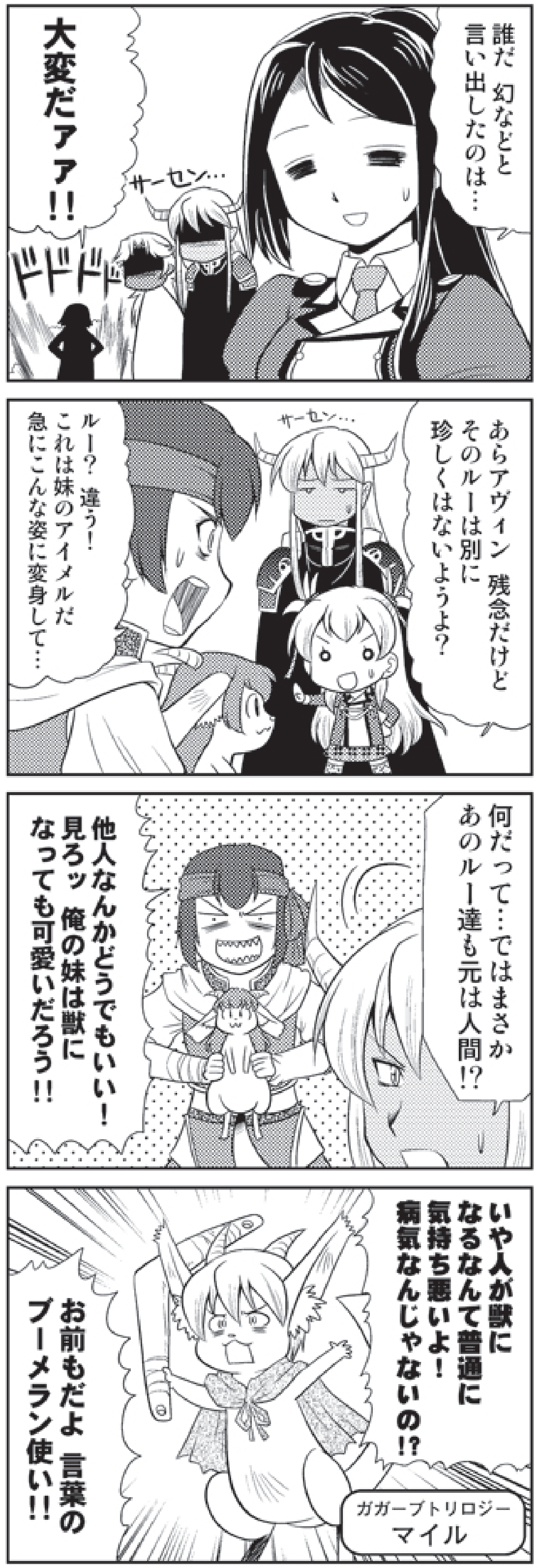
先生に質問



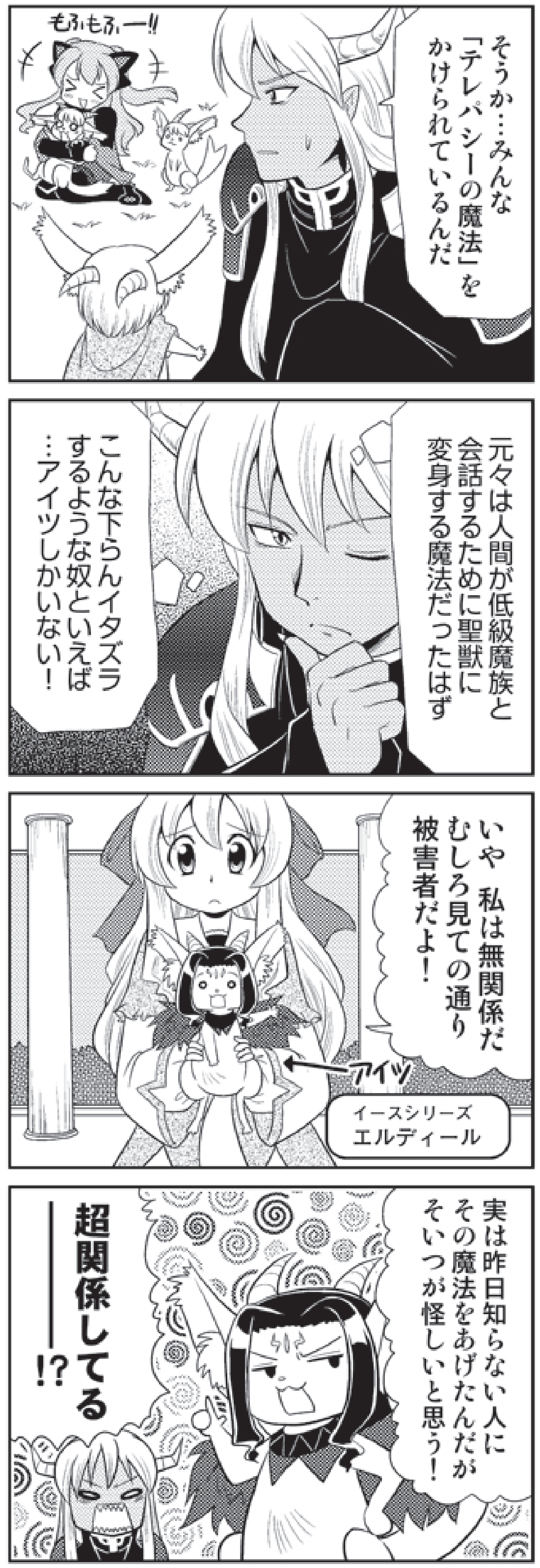
まぼろし



聖獣の正体



神の危機管理



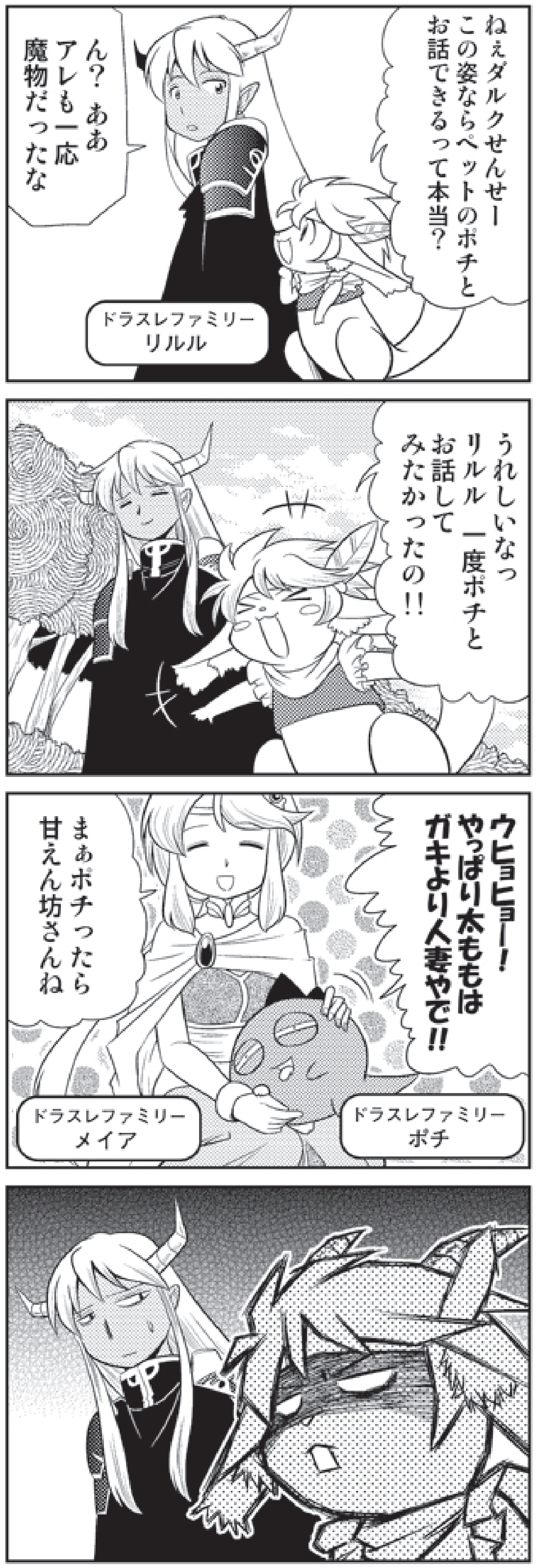
容疑者



いろんなルー



魔物とお話



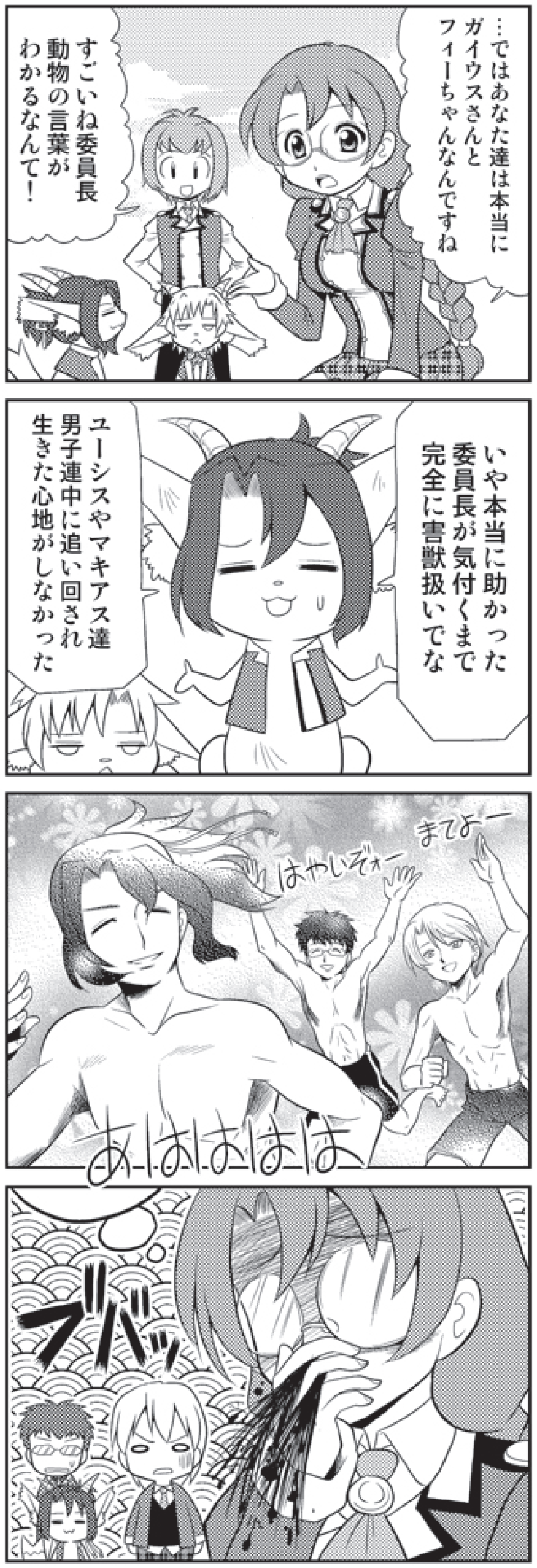
伝 言



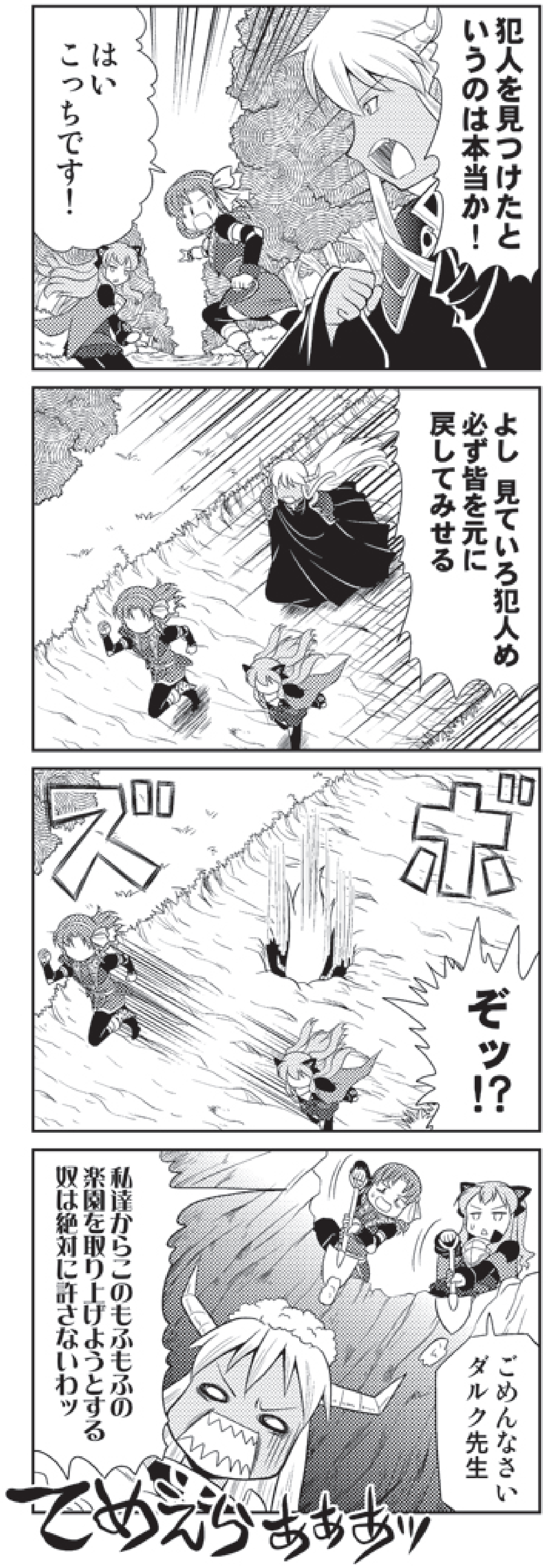
科学VS魔法



男子達の熱き戦い



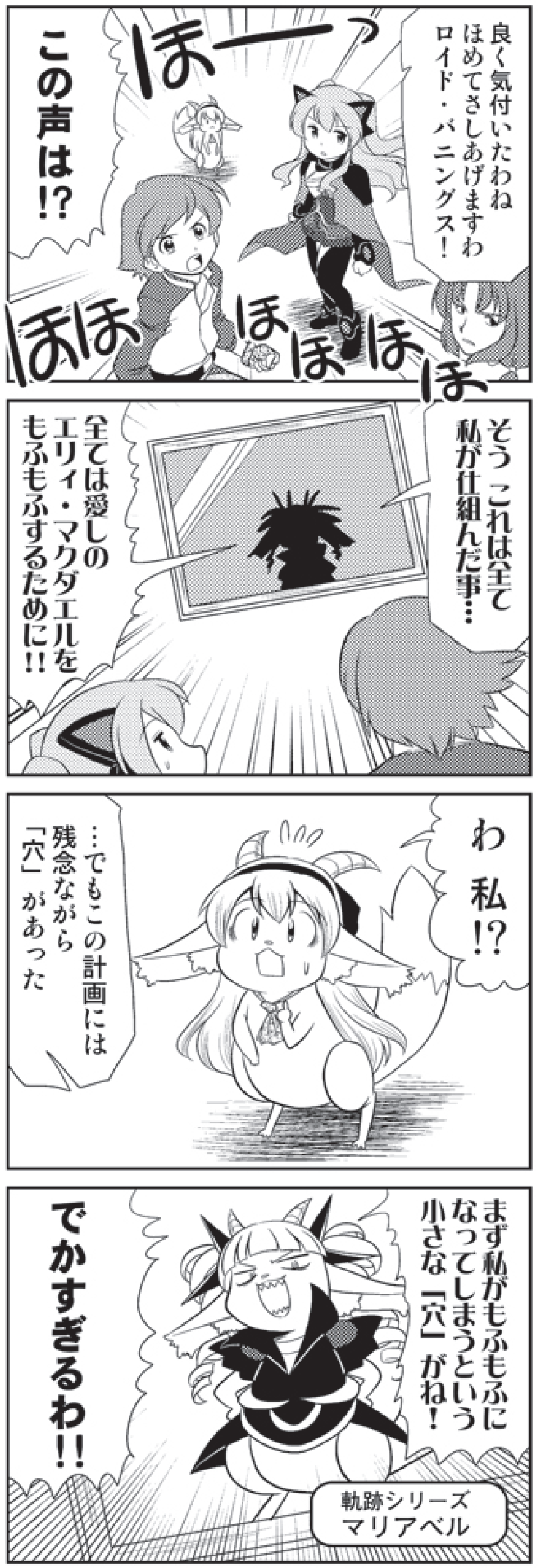
台頭する第三勢力



死角



小さな穴



さらなる穴



神のいたずら




FB ファルコムBOOKS
これを読むまで
しぬでないぞ!!
『月刊 Falcom magazine』に掲載された読み切りコミック 13 本を完全収録したコミックアンソロジーがついに登場！ 新旧ファンも納得のラインナップで贈る、ファルコム愛溢れる1冊を是非ご堪能あれ！ カバーは『英雄伝説空の軌跡』コミカライズを担当した啄木鳥しんき先生の豪華描き下ろし♪
好評発売中!!
収録テーマ作品
『イース』
『ブランディッシュ』
『ヴァンテージマスター』
『ぐるみん』
『ザナドゥネクスト』
『軌跡シリーズ』
ふぁるこむコミックざんまい
価格：本体920円+税
ISBN 978-4-89610-818-7
©Nihon Falcom Corp. All right reserved.
発行：フィールドワイ
発売：メディアパル
フィールドワイのHPはこちら
www.field-y.co.jp


FB ファルコムBOOKS
目指せ！
ファルコム
一番星!!
日本ファルコムの人気キャラクター達が繰り広げるオールスターギャグ四コマの暴走は止まらない！ まさかのアニメ化でますますヒートアップ（？）するファルコム学園に君も入学してみないか!?
アニメ化御礼！
みんな集まれ！
ファルコム学園①②
著者：新久保だいすけ
本体：850円+（税）
ISBN:978-489610-245-1
好評発売中!!
©Nihon Falcom Corp. All right reserved.
発行：フィールドワイ
発売：メディアパル
フィールドワイのHPはこちら
www.field-y.co.jp

コテ放題

コテカナことjdkBANDボーカル小寺可南子がゲームと共に、好き放題な日々のことを描くコラム!!

▶PROFILE



日本ファルコムのゲームソングを奏でる専属バンド "jdkBAND" のボーカル。webラジオ「ファルコムラジオ "めんどくさいです…でもがんばります"」では声優水橋かおりさんと共にパーソナリティをつとめる。その他CMソング、ジングルなど活動は多岐に渡る。
twitter @cana_ko_tera

第17回　えっ!?　東京!?

まいどドウモ！　コテ放題第17回でございます！　現在「閃の軌跡」の4章までやってまいりましたー！
前回はノルド高原の広さにビビッたり、フィールド上の敵を倒すことに夢中になりすぎて馬を見失ったりで半泣きでさまよいましたが、お次は首都へイムダル！　これまた広そうで大変ビクついております！（涙）　この特別実習では訪れた土地の人々とのエピソードもさることながら、謎が多いリィンたちⅦ組メンバーの素顔を垣間見れたりするのもうれしいですね。しかしやはりなんといっても美女たちとの出会いが大きな楽しみです！　あぁ!!　今後の絡みやその後の展開が気になる美女ばかりで、推しをひとりにしぼれないよぉ～!!（うれしい悲鳴）







日本の地名に当てはめるのはなかなか難しい……



2011年10月から好評配信中のWEBラジオ『ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります』の舞台裏をこっそりお届け♪

ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります
■**配信日**　毎週金曜日、公式HP、ランティスラジオ、ニコニコ動画にて更新。
■**メインパーソナリティ**　水橋かおり（『碧の軌跡』ティオ・プラトー役）　小寺可南子（『ファルコムjdkバンド』ボーカル）
■**公式ホームページ**　http://www.falcom-radio.com/

第129回-第131回　浅川悠（『碧の軌跡Evolution』イリア・プラティエ役）

129-131回のゲストは、ちょうど2年ぶりの登場となる、『英雄伝説 零／碧の軌跡』イリア・プラティエ役の浅川悠さん。今回はイリアも大活躍する『碧の軌跡Evolution』の発売を間近に控えた回ということで、収録時のエピソードや、浅川さんのイリアに対する想いも垣間見る事ができた放送となった。また、ファルコムミュージックライブラリのコーナーでは、「Xanadu Next」のラストバトル曲「Evildoer」を、結婚式で流したという猛者がいたことが紹介され、パーソナリティ一同を驚愕させた一幕も。

▶第129回-第131回の舞台裏◀

毎回ラジオの中でネタにされている新久保だいすけ先生のラジオ出演。もはや出ないことがネタになりつつあるが、5月25日に行われた「ファル学」イベントでは小寺さんに対して「いつでも出ますよ」と豪語。これは近いうちにゲスト出演が叶うかも？　今後に期待しよう。

第132回　なし（ファルコム川柳）

132回はゲストなし回ということで、おたよりスペシャルと、『ファルコム川柳』の第2回が行われた。『ファルコム川柳』のコーナーでは、まだ始まったばかりということで、投稿者のみなさんも探り探りといった雰囲気の中、多くの作品が読まれていった。おたよりスペシャルのコーナーでは、「『軌跡』シリーズのキャラクターが登場する本格的な対戦格闘ゲームがやってみたい！」というおたよりが読まれた。また、コラボカフェを開いて欲しいというおたよりでは、しおりんの料理を振舞おう！　と大盛り上がりとなった。

▶第132回の舞台裏◀

『ファルコム川柳』のコーナーはもちろんのこと、不定期で行われるおたよりスペシャルでは、時間内で読むことはできなかったけど、いつかは読みたい！　というお便りはきちんとストックされ、読まれるようになっているので、採用されないと諦めずに、まずは投稿してみることが大切だ！



今月のコテガキ

毎週更新とともに発表される、小寺さん直筆の「コテガキ」を少しだけご紹介！

人生半キャラずらし



jdkバンドのドラマー・オカジがファルコムと音楽と人生について熱く語ります！

「鉄鋼の町－ギアー　～オリジナルサウンドトラック英雄伝説Ⅳ「朱紅い雫」より～」

先日、「海の檻歌」をクリアした。これで僕はようやく、ガガーブトリロジーの全貌を知る事となったのだが、海のクリア直後から改めて白き魔女をプレイしてみると、お馴染みのゲームが、今までプレイしていた印象とはまったく違う世界に見えるから面白い。そもそも、冒頭で主人公・ジュリオ、クリスの住むラグピック村の外れにあの「ラップ爺さん」が住んでいる。しかもラップ爺曰く「いろいろ見てきたが、やっぱりここだけがワシの村だ。ここが一番じゃ」と。朱紅い雫や海の檻歌でのミシェル・ド・ラップ・ヘブン（ラップ爺さんの本名）の冒険と活躍を見ていると、彼の人生がどれほど壮絶で、かつ、彼がどれだけ優秀な魔法使いであったのかが窺い知れる。その彼が晩年の地に選んだ場所こそがラグピック村だったのかと思うと、なんだか本当に感慨深いものがあるのだ。いやはや深い。

それにルーレとバロンの晩年も興味深い。在りし日の海賊王ラモン(＝バロン)とトーマス(＝ルーレ)は戦いの果てに和解し、スラム化してしまったダーツの村の復興に尽力している。朱と海をプレイしていれば、この件だけでもご飯が何杯でもいけてしまうわけだ。

まだプレイ途中なので、肝心のゲルドは登場していないが、様々な村で語られる魔女の姿を、海の檻歌後半で登場した銀髪の少女と重ねるだけで涙が溢れてしまう。

まだまだ書き出しきれない位、たくさん胸アツなポイントはあるのだが、ひとつ、本当に気になる事がある。それは、オルドスのシャリネでパイプオルガンを弾いてくれる神官が居るが、なんと名前が「フォルト」なのだ。これは海の檻歌の主人公と同じ名前ではないか！　これは公式設定としても同一人物の事であるのか、ぜひとも近藤社長を問い詰めてみたい所存である。

さて、そんなわけでガガーブトリロジーが止まらないわけである。

結局、白き魔女もプレイ途中なのだが、事も有ろうに、ここにきて朱紅い雫の事も気になりはじめてしまったのだ。僕がプレイした朱紅い雫はPSP版だったので、基本的にはＷｉｎ版をベースに作られている。様々な魅力的な登場人物達との物語を描いた名作だと思う。余談だが、このＷｉｎ版の朱紅い雫は空の軌跡の開発スタッフがかなり関わっているという事を、先日近藤社長に伺った。軌跡シリーズファンで、まだガガーブ三部作を遊んでない人にとっても、朱紅い雫はとてもプレイしやすい作品なのではないだろうか。

……Ｗｉｎ（ＰＳＰ）版はね！

そう、僕が今、気になってしまっているのは、いわゆる朱紅い雫のＰＣ98版。オリジナル版である。

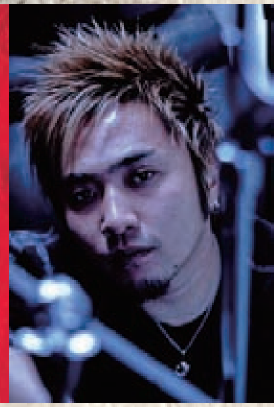
とはいえ、僕の家のＰＣ98にはハードディスクドライブが付いていないので、もしオリジナルをプレイしようとすると、もの凄い枚数のフロッピーを入れ替えながら進めることになる。さすがにこの時代、それはかなーりシンドイ。そこで僕が考えたプレイスタイルはこうだ。

朱紅い雫（オリジナル版）は、ほぼベタ移植のＰＳ版というものが存在している。これをＰＳ３で起動し、ＰＳ ＶｉｔａのＰＳ３リモートコントロール機能を使えば、寝転びながら、または移動中にもオリジナル版の朱紅い雫がプレイできてしまうのだ!!　これはかなりやりやすい！

そんなわけで、オリジナルに忠実なＰＳ版をこんな形で開始したわけなのだが、この作品は、どう考えてもガガーブトリロジーの中で最強クラスの難易度を誇っている。とにかく辛い。まず、最初の街、フィルディンまで到着するのが難しい。エンカウントが激しい上に開始直後のアヴィンとマイルが弱すぎるのだ。そしてお金も当然持っていないから武器や防具、道具を買うのすら、はたまた宿屋に泊まる事すらままならない始末。敵に毒なんて食らおうものなら、リアルに死と向かい合わせなのだ。また、ＭＰを回復するアイテムも、序盤では高価な「テント」しか存在しない。ＭＰを回復するにも、いちいち街まで戻り、宿屋で休む以外に方法は無いのである。

Ｗｉｎ版とはゲームシステムもだいぶ違う。Ｗｉｎ版ではストーリーの進行に合わせて、様々な仲間が加わっては別れていくとい





岡島俊治（Okaji）

1979年6月9日生まれ
ドラマー/パーカッショニスト/作曲、編曲家/プロデューサー
洗足学園短期大学器楽科打楽器専攻卒業。
2000年、ロックバンド『HeadPhonesPresident』のドラマーとしてデビュー。
2005年、同バンド脱退後はフリーミュージシャンとしての活動を開始。様々なアーティストのサポート、レコーディング、プロデュース等を行う。
2008年より『ファルコムjdkバンド』に参加。
主な共演歴：jdk BAND、Sixh.Opera、HeavensDust、野宮真貴、植村花菜、CORE OF SOUL、DENIAL、安藤裕央、清田愛未、中村幸代、一純悠人、momokomotion、越尾さくら…etc

う、軌跡シリーズ的な仕様なのだが、このオリジナル版に関して言えば、仲間はほとんどの場合、お金で雇うのである……リアルすぎんだろ（笑）。中にはアルチェムやエレノアのようにお金を支払わないでも仲間になってくれる良心的なキャラクターも居るが、彼女達と出会うまでに、最低数時間のプレイは必要だし、開始早々から彼女達に会いにいくというのは、銃弾飛び交う戦場に丸腰で乗り込むかの如く無謀である。

僕もすでに12時間以上はプレイしているが、ようやくギアという街に到着し、今も尚、斡旋所の仕事をこなす日々である。メインストーリーは正直、ほとんど進んでいない。進めるにも、生活が苦しすぎて妹探しの旅どころじゃないのだ……。



あまりに辛い難易度設定なため、人は選ぶだろうが、この辛さに慣れれば、かなり面白い事には間違いない。物理攻撃レベルと魔法レベルをバランスよく育てつつ、効率的なお金の使い方をするために、少し背伸びをした武器や防具を購入するようにする。これは、まるでザナドゥだ!!

噂ではメインストーリーの様々な解釈も大分違うようだ。はたして、いつこのゲームをクリアできるかは不明だが、気長にプレイしていきたいと思う。

今日はそんな超辛口ゲーム、朱紅い雫から、哀愁溢れるナンバー「鉄鋼の町ーギアー」をお届けしたい。アヴィンが妹探しの旅費を稼ぐために、日々、汗水たらして働いている姿が浮かぶようだ。

それではまた次回お会いしましょう!

「オリジナルサウンドトラック 英雄伝説IV「朱紅い雫」」
荘厳なオープニングから感動のエンディングまで、ゲームサウンドトラックを完全収録した２枚組！

■価格　3,218円(税込)／ＤＬ版：　3,000円(税込)
■収録曲：全66曲(ＣＤ2枚組)
■商品ページ　ファルコムオンラインショップ
http://www.falcom.co.jp/mailorder/catalog/m079.html
■DL販売サイト：iTunes
https://itunes.apple.com/jp/album/legend-heroes-iv-tear-vermilion/id120496436

≪Falcom jdkバンド関連イベントURL≫
http://www.falcom.co.jp/jdk/fa_live.html

ファルコムニュース

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！

英雄伝説 閃の軌跡 スーパープライス

『閃II』発売記念!

軌跡シリーズ10周年記念タイトル『英雄伝説 閃の軌跡II』の９月発売決定を記念して、前作『閃の軌跡』がお求め安い特別価格になって新登場！『閃の軌跡II』でのシナリオの一部変化やボーナスアイテムがゲットできるセーブデータの引継ぎなど『閃の軌跡』をプレイしておいて損はない、広がる楽しさを体験しよう。６月26日発売。5184円（税込）。





『英雄伝説 空の軌跡SC』コミカライズ連載開始!!

あの遊撃士たちが帰ってきた!

啄木鳥しんき先生が描く日本ファルコム公式コミカライズ版『英雄伝説 空の軌跡』。エステルとヨシュアに訪れた衝撃のラストから続くセカンドストーリーが軌跡シリーズ10周年に向けて、来月６月より連載の開始が決定！　ファミ通コミッククリアにて公開される予定のコミックの詳細などのチェックを欠かさずに！
公式HP→（http://www.famitsu.com/comic_clear/）

『イースIV』フリープレイ

最新作の原点がここに!

2012年に発売されたイースシリーズ最新作『イース セルセタの樹海』の原点となった『イースⅣ The Dawn of Ys』がPlayStation®Plusでついに登場！　セルセタの地での冒険を描いた本作をプレイして冒険家・アドルと共に『イース』の世界をより深く楽しもう。詳細は公式サイトまで！→http://www.jp.playstation.com/psn/plus/





Falcom FanArt Collection

数々の名作で多くのファンを生み出してきた日本ファルコム。
FFCでは、そんなファルコムを愛するイラストレーターの方々のイラストとコメントを毎月お届けします！



うーた

ファルコム学園の放送をきっかけに、１０年前スペック不足で涙をのんだイースⅥをようやくプレイ。そのおもしろさに今やすっかり同シリーズの虜です。今後もファルコムさんの素敵な作品を楽しみにしております！

『イースⅣ』(2003)

「イース」シリーズ第６作目となるＡ・ＲＰＧ。カナン諸島を舞台に、冒険家アドルとドギが『有翼人』の謎に迫る冒険物語。冒険日誌『翼の民を求めて』が原典とされる。

英雄伝説 零の軌跡

FB ファルコムBOOKS

午後の紅茶にお砂糖を

著者:むらさきゆきや
イラスト:窪茶



日本ファルコムの大ヒット RPG『英雄伝説 零の軌跡／碧の軌跡』の主人公【特務支援課】は意外とまったり!? 本編とはひと味違った彼らのゆる～い毎日を描いて『月刊ファルコムマガジン』で大人気を博したノベライズ作品が単行本で登場！

好評発売中!!

定価:1,100円+税

ISBN:978-4-89610-255-0

発行:フィールドワイ
発売:メディアパル

フィールドワイのHPはこちら→ www.field-y.co.jp

英雄伝説 碧の軌跡

FB ファルコムBOOKS

いつか貴方とお茶会を

著者:むらさきゆきや
イラスト:窪茶



『月刊 Falcom magazine』で好評を博した『英雄伝説 零／碧の軌跡』の主人公・特務支援課がゆる～く活躍するノベライズ作品の第二弾がついに発売！ 今回もゲーム本編とはひと味違った魅力満載の小説となっているぞ！

リーシャとレンが活躍する書き下ろしエピソードも収録!!

6月24日発売予定
定価：1,100円+税

ISBN：978-4-89610-821-7

発行:フィールドワイ
発売:メディアパル

フィールドワイのHPはこちら→ www.field-y.co.jp

『英雄伝説 空の軌跡FC』から10年――
あの名作が小説になってついに登場！

英雄伝説 空の軌跡 1
消えた飛行客船

6月24日発売!!

を試し読み!!

著：はせがわみやび
イラスト：ワダアルコ

2004年6月24日、Windows版『英雄伝説 空の軌跡』から10周年を迎える6月24日に、『空の軌跡』の本編ストーリーをノベライズ化したオフィシャル小説『英雄伝説 空の軌跡 1 消えた飛行客船』が発売されることとなった。著者は本誌で『英雄伝説 空の軌跡 リベール王国スナップショット』を連載していたはせがわみやび先生。イラストは繊細なタッチでキャラクターを美しく描き出すワダアルコ先生が担当。今回はその冒頭部分を一挙試し読みできるスペシャルコーナーを用意したぞ。これを機会に、『軌跡』シリーズの原点となった『空の軌跡』を振り返ってみるのはいかが？



■書籍情報

タイトル：『英雄伝説 空の軌跡 1 消えた飛行客船』
原作：日本ファルコム（『英雄伝説 空の軌跡』） 著：はせがわみやび イラスト：ワダアルコ
発売日：2014年6月24日 価格：1,200円+税 判型：B6正寸 ページ数：296ページ
発行元：フィールドワイ 発売元：メディアパル

『英雄伝説 空の軌跡 1 消えた飛行客船』

著：はせがわみやび／イラスト：ワダアルコ

※本コーナーは、6月24日発売予定『英雄伝説 空の軌跡 1 消えた飛行客船』の冒頭部分を、本コーナー用に再レイアウトして掲載しているものです。実際の商品とは一部レイアウトが違いますことを、予めご了承ください。

【序章】父、旅立つ

第一幕・準遊撃士

1

カーテンの隙間を抜けて朝の日差しが部屋に差し込んでくる。

明るい光の筋は、ベッドで寝ているエステルの、まだふくらみの足りない胸元からのろのろと這いあがり、ようやく子どもっぽさの抜けてきた顔を照らした。

「……まぶし…………」

目を開ける。

「なにか聞こえる」

澄んだ音色がエステルの耳の奥で木霊していた。ヨシュアの吹くハーモニカの音だと少し遅れて気づく。

『星の在り処』、だ。

ヨシュアの好む曲。エステルも大好きな曲だった。

明るい旋律なのに何処か切ない。

「あは、もう起きてるみたいね。そうでなくちゃ！」

今日はエステルとヨシュアのふたりにとって特別な日。

ヨシュアがエステルの家に来てから五年が経っていた。

二人とも十六歳になっていて、そして十六といえば《遊撃士（ブレイサー）》になれる歳だった。遊撃士協会の研修を無事に終わらせれば、ふたりとも遊撃士への第一歩を踏みだせる。

エステルは二階の廊下からテラスへとまわった。

「おはよ、ヨシュア。や〜、お姉さん、思わず聞き惚れちゃったわ」

「なにがお姉さんだか……。僕と同い年のくせにさ」

朝の陽射しのなか。テラスに出ていた黒髪の少年が言った。手にしたハーモニカが陽を受けて光っている。琥珀色の瞳がエステルを見つめてきた。

二人とも、どちらからともなく微笑み合う。

「おーい。エステル、ヨシュア」

【序章】父、旅立つ

階下から二人を呼ぶ父の声に、エステルとヨシュアは階段を降りていった。

三人でいつものように食卓を囲む。

「今日で研修も最後だね！　これで晴れて遊撃士かぁ」

スクランブルエッグの残りをスプーンで口のなかに放り込みながらエステルが言った。

「そんなに甘くないと思うけど」

「ヨシュアってば、なんで暗い予想しかしないかな」

「君が能天気すぎるんだと思うよ」

二人のやりとりを眺めながら父が笑った。

それはいつもの朝の風景だった。

微笑みながらも父が言う。

「遊撃士は簡単な仕事じゃないぞ」

「わかってるもん。それでも、あたしは遊撃士になるから！」

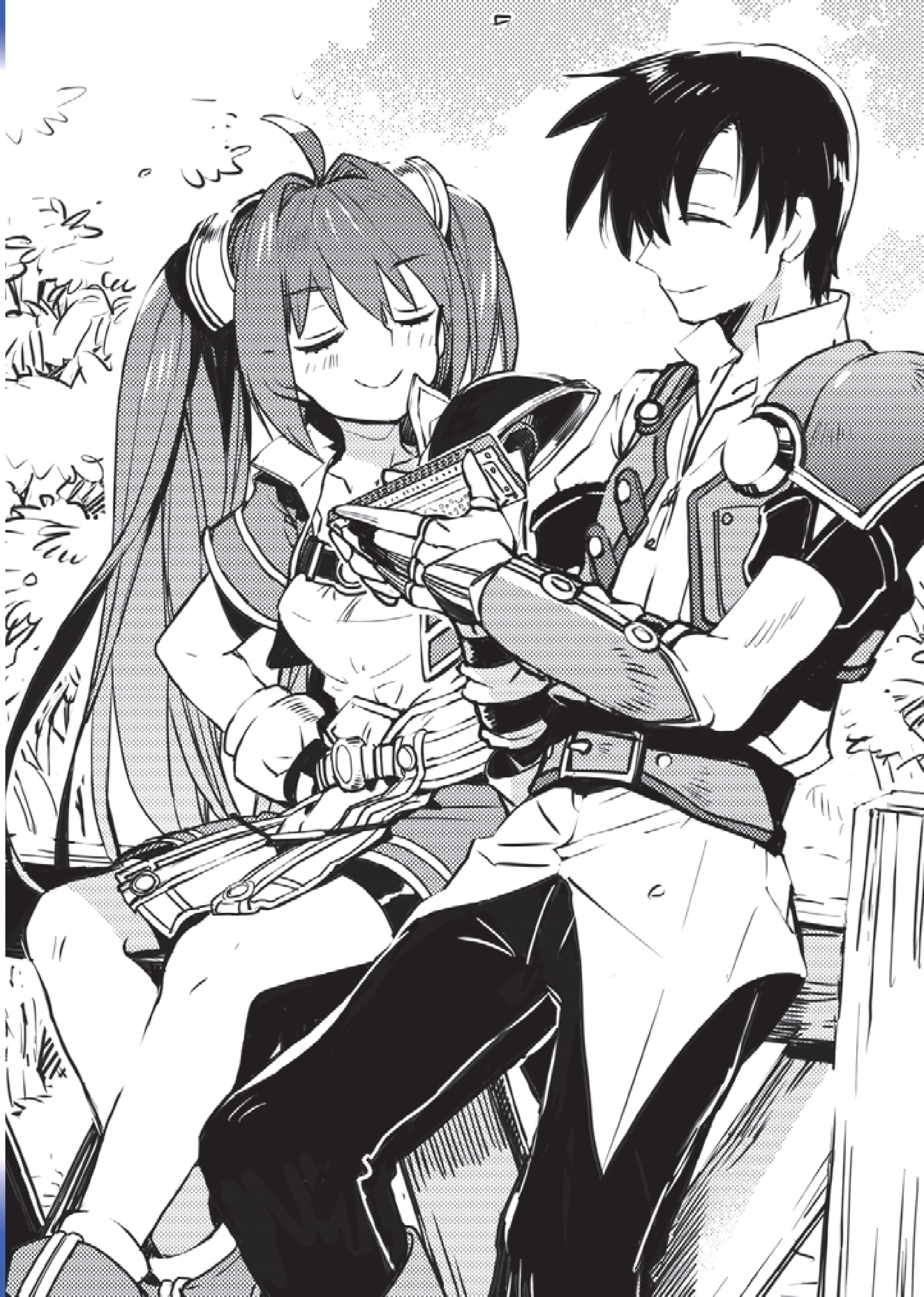
父の胸元を飾る遊撃士の紋章を見つめながらエステルは言った。

遊撃士——。

魔獣退治や犯罪防止、荷物の護衛から落し物の捜索まで、様々な形で地域に貢献する仕事をこなす戦闘・調査・護衛のスペシャリストである。

だが、エステルにとってはそれだけではない。

遊撃士はこの国が無くなるのを防いでくれた人たちであり、忌まわしい戦争を終息させてくれた人たちのことだった。
エステルたちの住むリベール王国は、大陸の西部に位置し、豊かな自然と伝統に育まれた、大陸でも有数の《七耀石（セプチウム）》の産地だった。
七耀石――《導力》と呼ばれるエネルギーの源であるこの鉱石を産出することで、リベールは世界でも最高水準の《導力器（オーブメント）》技術を持つに至った。
だが、優れた技術は良いことばかりをもたらさない。
この導力器を巡って戦争が起こった。
リベール王国の導力器技術と七耀石に目をつけた北方のエレボニア帝国が、侵略戦争を仕掛けてきたのだ。
後に《百日戦役》と呼ばれることになる戦争である。
十年前――エステルが六歳のときだった。
リベール王国は、多大な犠牲を出しながらも帝国の侵略を辛うじて退けたのだが、このとき戦争を終わらせるための講和に大きな貢献をした組織があった。
それが大陸全土に支部をもつ遊撃士協会（ブレイサーギルド）である。
協会の活躍もあって、激しい戦争はなんとか終結したし、リベール王国は侵略されることを免れた。そのために助かった命は多いと言われている。



遊撃士たちはリベール王国の民にとって英雄なのだ。

父カシウス・ブライトも、この遊撃士協会に務める遊撃士だった。

「あたしはぜったい遊撃士になる！」

十年間繰り返した言葉を今日もまた口にする。

それはエステルの誓いだった。

朝食を終え、エステルとヨシュアは遊撃士協会の支部のあるロレント市を目指して家を出た。

2

研修の最終日は実技試験だった。

市の地下にある水路の奥から指定された物を持ちかえれと命じられ、水路の魔獣に手こずらされつつも、エステルとヨシュアは無事に地上へと戻ってきた。

ふたりは試験を突破したのだ。

「エステル・ブライト。ヨシュア・ブライト」

試験官を務めてくれた女性遊撃士のよく通る高い声が響く。

研修の仕上げを任されたこの遊撃士の名はシェラザード。父カシウスとも親しくしている遊撃士で、幼いときから「シェラ姉」と呼んでエステルは慕っていた。

彼女はエステルとヨシュアに向かってかしこまった声で宣言する。

「本日15：00をもって、両名を《準遊撃士》に任命します」

その言葉を聞いて、エステルの胸に十年間の積もり積もった想いが押し寄せてくる。やった……と、心のなかで拳を握って叫んでいた。

ぼそっとヨシュアがエステルだけに聞こえる声でつぶやく。

「エステル、顔がにやけてる」

「あっと……」

両手で顔をはさんでにやけた顔を元に戻した。

「まったくもう……ふふ。ええと、では以後は、遊撃士協会の一員として人々の暮らしと平和を守るため、そして正義を貫くために働くこと！」

そう言いながら、シェラザードが小さな箱をエステルとヨシュアに見せた。

「ん？　その箱って……」

シェラザードがにこっと微笑む。

その小箱は、二人が地下水路から取ってきたものだ。

「よく我慢したわね、エステル。この箱の中身を見ていたら失格だったのよ」

「げっ！」

思わずエステルは声をあげてしまった。

シェラザードが眉をひそめる。
「あなた……まさか」
「みみ、見てない。見てないってば！　ね、ヨシュア、見てないよね！」
「まあ……あぶないところだったけどね」
「まったく……」
ため息をつきながらシェラが小箱の蓋を開けて、ふたりになかを見せた。
「あ」
「それって……」
箱には憧れていた《準遊撃士の紋章》——翼のついた楯に鋼の手甲が重ねられた紋章——が入っていた。
紋章を二人に渡しながらシェラが微笑む。額にかかった髪の奥にある瞳の色が優しい。
「おめでと。これからはお仲間ってわけね」
「仲間……！」
その言葉にエステルは胸がいっぱいになった。
目の前の遊撃士は今までは憧れる対象だった。今でも尊敬の対象だ。けれど、今日からはそれだけではない。若手遊撃士のなかでも一、二を争う《銀閃のシェラザード》の、自分は「仲間」になったのだ。

「やったねヨシュア！」
「僕が遊撃士か……」
「ヨシュアってば、もっとパーッと喜ばないと！」
エステルの言葉に、シェラザードが苦笑混じりの笑みを浮かべた。
用事があるからと彼女が立ち去ると、エステルは手に入れた準遊撃士の紋章をもう一度ためつすがめつしてしまう。口許が思わずゆるみっぱなしになる。
「エステルってば、だから顔がゆるみすぎだよ」
ヨシュアになんと言われてもエステルは平気だった。
「じゃ、父さんの買い物を済ませてから帰ろうよ！」
早く家に帰ってこの紋章を父に見せたい。
「はいはい」
支部の建物を出た頃には日が傾いて夕方になっていた。
父に頼まれた買い物を道具屋で済ませ、さあ郊外の我が家へと戻ろうとしたところで、エステルたちを呼び止める声があった。
「エステル、ヨシュア！　いいところで見つけたわ！」
声に振り返ると、遊撃士協会支部の受付嬢をしているアイナが通りを走ってくる。
エステルたちの前までくると立ち止まり、膝に手を当てた。息が荒い。

「どうしたんですか？」
ヨシュアが問いかける。
アイナはやけに急いでいて、顔が真剣だった。
「はあはあ。す、少し面倒なことになったの。あなたたち、ルックとパットの二人を知ってるわよね？」
エステルは頷いた。
良く知っている。ロレントの街に住む生意気盛りの子どもたちだ。
「二人とも、北の外れにある古代の遺跡に向かったまま、まだ戻ってこないの！」

3

古代の遺跡を探検してくる。
ルックとパットはそう言い残したらしい。
遊撃士協会の受付嬢アイナから話を聞いて、エステルとヨシュアも心配になった。
もう、夕暮れに近い時間だ。
そして古代の遺跡のなかには恐ろしい魔獣が出るという噂もあるのだ。
支部にはあいにく遊撃士たちが誰も詰めておらず、これから探して連絡を取るにしても、間に合うかどうか微妙なところだという。
「あたしたちが行きます！」
エステルはきっぱりと言った。
「急げば、遺跡に入る前に捕まえられるかもしれない」
こういうとき、ヨシュアはエステルを止めない。言っても無駄な事をいちばん良く知っているのがヨシュアなのだ。
「わかったわ。こっちも手の空いている遊撃士を探して、後を追ってもらうから」
「お願いします、アイナさん」
アイナが頷いた。そのままきびすを返して、支部へと戻っていく。
「よし。走ろう、エステル」
「うん！」
街の出口から街道へ。エステルとヨシュアは、子どもたちを追って駆けだす。
黄昏が色を濃くしてゆくなか、二人は走り続けた。
街の郊外にある森へと辿りつく。
そのまま森のなかへ。
走り続けてエステルは胸が苦しくなっていた。息が切れてしまう。
これ以上は無理かも、と思ったところで森が終わって、古い塔がいきなり姿を現した。

【序章】父、旅立つ

古代文明の遺跡だ。

エステルもヨシュアも知ってはいたが、まだ入ったことはない。

《翡翠の塔》と呼ばれている。

「あ、あの子たち……もう、なかに入っちゃったのかな?」

呼吸を整えつつ、エステルは翠（みどり）色に輝く高い塔を見上げる。

くぐもった獣の鳴き声が開いた扉からかすかに聞こえた。

噂どおりになかは魔獣でいっぱいのようだ。

「こんな、アブナイところに……。ったく、あの、二人ったら……!」

「急ぐ必要がありそうだね」

エステルの傍らで立ち止まったヨシュアが言った。こちらは息も切れていない。涼しい顔だ。

エステルはちょっと憎たらしくなった。そんなこと言ってる場合じゃないけど。

「すぐに入ろう」

エステルは頷く。

深く息を吸ってから扉をくぐった。

「吹き抜けになってたんだ……!」

エステルは呆然としてしまう。

塔のなか。入った先には一部屋ほどの大きさの、扇を広げたような半円状の床が宙に浮くようにして広がっていた。

扇状の床には壁もなく天井もなく。足下から十数歩先で、切り取られたように唐突に終わって、奈落へと続く穴が開いていた。

端まで歩いて見上げれば、遥か高みまで遮るものは何もなく……。

足下から正面には短い橋。

その橋は、吹き抜けの中央に存在する、ひとまわり細い塔へと繋がっていた。

視線を上下左右に巡らせ観察して初めてわかる。

四隅にある扇状の踊り場と中央の塔が、互いに短い橋で繋がっているという造りになっている。

塔の内側に、入れ子状に細い塔が地下深くから伸びていて、各階層ごとにある四隅の扇状の踊り場と短い橋で連結されている、と伝えればわかるだろうか。

まるで巨大な井戸のようにも思えてくる造りだ。

「なんでこんな造りになってるんだろう……」

「それも含めて謎だね」

エステルのつぶやきにヨシュアが返した。

この塔は、古代文明の遺跡だという話だ。

壁も床も翠色の石が多用されていた。壁沿いに設置されている導力灯の光を受けて、ぼんやりと輝いている。翡翠の塔と呼ばれる由縁だろう。

「ひんやりしてる……」

黴臭い空気は湿り気を帯びており、流れていた汗がたちまち止まる。熱を奪っていって肌寒いくらいだ。

エステルとヨシュアは足下から伸びる短い橋を渡る。

中央部の細い塔を抜けて、反対側の踊り場へ。

警戒しながら進んでいった。

そこここにわだかまる闇のどこに魔獣が潜んでいるとも限らない。

壁の所々が剥がれて落ち、床石がいくつか剥げてしまっている。壁から生えるようにして付けられた導力灯も、いくつか消えてしまって点いていない。

古い古い物なのだと実感できた。

誰が、いつ、何のために建てたのかわからない謎の遺跡。今では訪れる者もなく、荒野を彷徨う魔獣——人外の、危険な獣たち——の棲み処となってしまっている。

そんな処にあの二人は入っていってしまった。

床に溜まった埃には、まだ新しい小さな足跡がぽつぽつと見て取れる。ルックとパットのものだ。いたずら好きのやんちゃな男の子たちで、いつも世話ばかり焼かせるが、だからといっ

【序章】父、旅立つ

てここで魔獣の餌にさせるわけにはいかない。

エステルは白木の杖を強く握りしめる。

絶対、追いつかなければ。

エステルには我慢できないのだ。自分より弱いもの小さなものが、理不尽な力に曝されて不幸になることなど。それはエステルの経験してきた辛い過去が彼女の心のなかに育てた想いなのかもしれなかった。

だからこそ——遊撃士になった。

（ルック……パット……無事でいて！）

反対側の踊り場まで辿りつくと、上へと昇る階段が見えた。

足跡はまだ続いている。

二階に上がったようだねと、ヨシュアが推測を口にしたときだ。

「た、助けてぇぇっっ！」

悲鳴が聞こえた。

はっとなる。

ヨシュアと顔を見合わせた。

今のは——ルックの声だ！

「いけないっ！」

叫んだときにはエステルはもう走り出していた。階段をひとつ飛ばしで駆け上がる。
「エステル！」
背後からヨシュアの咎める声が聞こえたが脚は止まらない。
途中で折り返す階段を昇りきって上の階へ。
上階に辿りついたところで、目の前に広がった扇状の床に子どもの背中が二つ見えた。
ルックとパットだ。
魔獣に取り囲まれていた。その数、五。
今にも襲いかかろうとしている。
「うりゃあああっ！！」
魔獣たちの気を引こうと殊更に大きな叫び声をあげながらエステルは突っ込む。
一匹に、あっという間に近づく。
振りかぶった白木の杖を力任せに振り下ろした。
断末魔の悲鳴をあげて、魔獣が倒れる。
（まず、一匹！）
「次はどいつ！　相手になってやるわよ！」
魔獣に向かって言い放った。
「エ、エステルねーちゃん!?」

【序章】父、旅立つ

「あんたたち！　危ないから下がってなさい！」
二人を背にかばうようにして立ち、杖を構え直す。
次の相手を選ぼうと視線を巡らせた。
右手のヤツが自分の死角から噛みついてこようとしているのが目に入る。
とっさに身体をひねって避けようと——
（しまった！　間に合わな——）
「せいッ！」
間一髪で飛び込んできた影にそいつは弾きとばされた。

4

助けてくれたのが誰なのか、見なくてもわかった。
「ヨシュア兄ちゃんだぁ！」
「エステルってば。なに、ひとりで突っ込んでるのさ！」
「お説教はあとあと！」
「ったく、この鉄砲娘め……」
何か言われたがエステルには気にしてる余裕はない。同い年なんだから「娘」呼ばわりは心

外だとも思ったりもするけれど、そこに突っ込むのも後回し。改めて残った魔獣たちを睨みつける。

魔獣の正体は《飛び猫》だった。

名前には「猫」と付くものの、愛らしいペットとは、身体の大きさも気の荒さも桁が違う。獲物を捕らえるための長く硬い爪を生やし、引き裂くための大きな牙を持っている。もちろん肉食。おまけに背中からは翼まで生やしていた。まさに魔獣と呼ぶにふさわしい。今もその翼を打ち振って宙に浮いている。

対するエステルの武器は身長ほどの長さの白木の杖だ。ヨシュアのほうはダークと呼ばれる片刃の短剣を左右、両手に持っている。

二人とも、距離をとって戦う武器ではなく、相手に近寄らなければ話にならない。

空を飛べる翼のある相手とは少々分が悪い。

とはいえ狭い塔のなかだ。相手も自由自在に飛び回れるわけではないはずだ。

二匹倒したから、残りは三。

ギャニャァァァ！

ひと声啼いて、左手の飛び猫がエステルに襲いかかってくる。

(くうっ！)

身体をひねりながら、手にした杖を身に引きつけ、急所の首筋を狙ってきた魔獣の牙を棒のなかほどで受けた。

ガツッ！

と、手に衝撃を感じる。身体ごとぶつけられたが、辛うじて牙も爪も当たっていない。

魔獣の真っ赤な口が、エステルの顔から、ほんの小指二本ほど先にあった。ぞっとして肌が粟立ってしまう。牙から滴る涎がはっきり見えた。開いた口内から伸びる赤い舌も。その奥の喉がごくりと蠢くのも。

互いの視線がぶつかる。

魔獣が嗤った気がした。

思い切って力任せに杖を振り、飛び猫を払い落とす。床に叩きつけられる前に翼を振って、そいつは宙へと戻った。

「今度は——こっちの番なんだからぁ！」

一気に踏み込み、杖を振りかぶる。

そいつは翼を羽ばたかせて間合いの外へと浮き上がった。

(甘い！)

エステルは振り上げた勢いを使って、なかほどで掴んでいた白木の杖を手のなかですっと滑らせる。

杖の端を掴めば、二の腕ぶんほど届く距離が伸びた。棍という武器は間合いが変化するのが

特徴なのだ。振りかぶった勢いを乗せて、杖の先端を、外へと逃げた飛び猫の腹へと叩き込む。

（手応え、あり！）

壁までふっとばされて、激突して落ちた。

動かなくなる。

その間に、ヨシュアがダークでもう一匹を倒している。

残るは一匹。

（いける！）

残った一匹と自分との彼我の距離は、六歩――三アージュ、というところ。エステルは間合いを詰めた。

床を、蹴る！

体重を乗せて振った杖を、飛び猫の腹へと叩き込んだ！

魔獣が床に叩きつけられた音だけがあがる。

悲鳴さえあげれずに、飛び猫は倒されたのだった。

「すっげええええっ！」

ルックのあげた歓声がエステルの背中から聞こえてくる。

くるりと振り返って、ルックを捕まえた。

「このおバカ！」

両の拳でルックの頭を挟み込む。そのままゲンコツをぐりぐりと押しつける。

「イテテテテッ！　イテッ！」

「あんた、パットまで引っ張りこんで、何やってんのよっ。ココがどんなに危険なところか知ってるの!?」

「イ、イタイよっ、エステルねーちゃぁあああん！」

「反省・し・な・さ・い！」

今度は、頭を腕のなかに抱え込み、そのまま締めあげた。ぎりぎりぎり。

「ぎゃぁあああ！」

「この、この、この悪ガキったら！」

もちろん手加減はしていた。本気でやったらホントに泣いてしまう。まったく、心配させて。

「エステルお姉ちゃん。あの……そのへんにしてあげて……」

「大丈夫よ、パット。コイツはこのくらいしないと――」

「エステル！」

切羽詰まった声に、はっとなる。エステルは、反射的に抱えていたルックを突き飛ばし、自分から遠ざけた。

杖を掴みなおし、身体を振り向かせようとする。視野の端に、暗がりから飛び出てきたソイツが目に入った。真っ白い貝殻を幾つも重ね合わせたような大きな――。

《コーラルシェル》！
　珊瑚の魔獣だ。エステル目掛けてぶつかってきた。
　一瞬のことのはずなのに、エステルは妙にゆっくりと感じていた。
　コーラルシェルは海からあがってきた魔獣だ。無数の小さな虫——珊瑚虫が寄り集まってできている。群体、というのだと物知りなヨシュアが前に教えてくれた。まるで大きなひとつの生き物であるかのようにふるまう。元は海の生き物のくせに地上を走り、獲物を捕らえて喰うのだった。
　回避は間に合わなかった。
　ひと抱えもある珊瑚虫の塊にぶつかられて倒された。エステルは尻もちをついてしまう。
　身体の上にのしかかられた。
（重っ！）
　手から杖が零れ落ちる。硬い床でからんと跳ねて転がった。
（しまった！）
　エステルは、のしかかってくるコーラルシェルを押し返そうとした。だが大きな犬ほどもあるその身体は重くて、とてもではないが動かせない。
　鎧の上でざわざわと魔獣は蠢いていた。こいつは確か——獲物の身体にぴったりと吸い付いて万を超える虫たちの小さな口で皮膚を食い破り体液をすするのだと言っていた。

【序章】父、旅立つ

　全身の毛が逆立ってしまう。喉がからからに乾いた。
（生きながら喰われるなんて！）
　けれど、エステルは腕ひとつ動かせない。
「エステル！」
　駆け寄ってくるヨシュアの足音と声が遠い。
　間に合いそうもない。
　革の鎧の上からジリジリとそいつはエステルの肌の上に辿りつこうと蠢き……。
　真っ白い光がエステルの視界を焼く。
　重みがとれて、急に身体が軽くなった。
「……あれ？」
　コーラルシェルが殻を砕かれて壁際に転がっていた。
（《魔法（アーツ）》の光……？）
　誰かが放ったアーツ——導力魔法がコーラルシェルの硬い殻を砕き、弾き飛ばした。
　エステルを助けてくれたのだ。
　けど——誰が？
「よかった、来てくれたんだ」
　ヨシュアのほっとした声が耳に入る。ということはヨシュアではない。

身体を捻って、階段のほうを見る。

男がいた。

「行動力ととっさの判断までは良かったが詰めが甘いな。用心が足りないぞ、エステル」

「と、父さん！」

助けてくれたのは、エステルとヨシュアの父だったのだ。

どうしてここに、と問う前に、ルックとパットが駆け寄っていた。

「か、かっこいい！　カシウスおじさん！　エステルの何倍もかっこいいよ！」

「すごいです！」

先ほどまでの怖がっていた表情はすっかり消えて、二人の男の子はきらきらした瞳でエステルの父を見上げていた。

エステルの父――カシウスが笑みを浮かべながら二人の頭を撫でた。

「見えざる脅威に備えるため、常に感覚を研ぎ澄ませておく。それが遊撃士の心得だ」

常に、だ。と繰り返す。

その言葉がエステルの耳にも届く。聞こえるように言ったに違いなかった。

「あう……」

反論したくてもできない。その通りだから。

「助かったよ、父さん」

ヨシュアが言った。

「まあ、守ることに関しては、おまえもまだまだということだな」

「……うん」

「さあ、町に帰るぞ、坊主ども」

「はい！」

「は、はい！」

ルックもパットも素直に頷く。カシウスとともに階段を下ってゆく。

立ち上がったエステルは、ついつい頬を膨らませてしまった。

「助けてくれたのは感謝するけど……なんか、いいところを全部持ってかれちゃった」

「はは。仕方ないよ。なんといっても、カシウス・ブライトだからね」

父の名前を特別な調子で呼んだことに、そのときのエステルは気づかなかった。

代わりにエステルは叫んだのだった。

「納得いかなーい！」

ヨシュアが隣で困った顔をしていた。

それが、エステル・ブライトとヨシュア・ブライトが準遊撃士になってから初めて解決した

事件になった。

第二幕・翡翠の塔

5

エステルはヨシュアと共に扉を開いた。
部屋のなかに、二人の人物が向かい合わせになって座っていた。
ひとりは依頼人の市長だ。人の良いおじさん、という印象の男性で、口の周りの整えた髭がよく似合っている。
もうひとりは知らない顔の、エステルと変わらない年頃の少女だった。
「あの時計台にはそんな逸話が……。わたくし、とても感動しましたわ」
市長に向かって言って、少女は胸の前で手を合わせ瞳をうるませる。
良いところのお嬢さんっぽいな、というのがエステルの彼女に対する第一印象で、それは少女の着ている制服からも推し量れた。
白のスカートと紺のハイソックス。
ジェニス王立学園の制服だったのだ。

王立学園は、ロレントから見ればお隣にあたるルーアン地方にある全寮制の名門の高等教育学校である。
「…………おや？」
市長の顔が扉を開けたエステルとヨシュアに向く。
「おお、エステル君たちか」
「あの……例の品を届けに来たんだけど……後にしたほうがいいかな？」
「いやいや。それには及ばない。ああ、君たちにも紹介しよう。こちらはジョゼット君じゃ」
エステルの推測どおり、ジェニス王立学園の生徒だという。
「お初にお目にかかります。ジョゼット・ハールと申します」
椅子から立ち上がり、ジョゼットは丁寧にお辞儀をしてくる。
「あたしはエステル。よろしくね、ジョゼットさん」
「ヨシュアです」
エステルに続いてヨシュアもよろしくと繰り返した。
市長がエステルたちを遊撃士だと紹介すると、ジョゼットは目を輝かせ、会えて嬉しいと言った。
どうやらジョゼットのなかでは遊撃士は憧れの対象らしい。
面映ゆいものを感じてしまう。

だってまだ大した仕事はしていない。
照れ隠しにエステルは話題を変える。
「ジョゼットさんはどうしてここに？」
「わたくし、自主研究の一環として、各地の重要文化財を調べているんです」
彼女は学校の歴史の授業とは別に、王国各地の歴史について学んでいるらしい。
エステルは感心してしまった。
自分だったら、学校の勉強だけで精一杯だろう。手足を動かすほうがエステルは得意なのだ。剣術や棒術の特別授業ならばいくらあっても苦にならないのだが。
「それで、エステル君。例の品はどれかね？」
「あ、うん。これなんだけど」
ふところから、エステルはその品を取り出した。
緑色にきらめく大きな石だ。
手のひらに乗せて見せる。
「すっごく大きいでしょ？」
「まあ、これは七耀石ですわね」
「うむ。見事じゃのう」
ジョゼットの目も市長の目も釘付けになっている。

その七耀石は、市長からの依頼で、鉱山から直接に持ってきたものだった。
七種ある七耀石のひとつ——大粒の翠耀石（エスメラス）の結晶体。
市長は、それを女王陛下への贈り物とする予定だという。押し戴くようにしてエステルから結晶を受け取ると、市長はそれを部屋の隅にある金庫にしまい込んだ。
ダイヤルを回して厳重にロックを掛ける。
緑色に輝いていた結晶が金庫のなかに消えると、エステルは、なんだか大事にしていた宝物を手放してしまったような気分になった。ほう、とため息が聞こえる。ジョゼットがまだ夢見るような瞳をしたまま、閉じた金庫の扉を見つめていた。
彼女もなんだか残念そうだ。
「これでよし、と」
市長が振り返り、エステルとヨシュアに感謝とねぎらいの言葉をかけてくる。
無事、依頼達成。
支部に報告すれば、エステルたちはまたひとつ準遊撃士から正遊撃士へと近づくことになる。
「それにしても、わたくしといくつも変わらないように見えますのに、遊撃士として市長から依頼を受けるなんて、すごいですわ」
ジョゼットが感心した声で言った。
エステルはつい頭を掻いてしまう。

「あ、いや。それは違うのよね。依頼はあたしのお父さんが受けたやつで、あたしたちは父さんの代理なんだ」
「まあ」
「どうしても外せない用事が出来たとかで、父さんはいまロレントにいないの。それで、あたしたちが代わりに依頼をこなしてるってわけ」
　事実だから取り繕ってもしょうがない。
「いやいや。エステル君たちは立派に役目を果たしてくれたよ。代役なんてとんでもない。次に何か依頼するときには最初から君たちにお願いしたいくらいじゃ」
「えっ、ほんと？　やった！」
「エステル。はしゃがない」
　ヨシュアに釘を刺されて、エステルは、あははと頬を掻いた。それを見て、ジョゼットが微笑む。
　ちょうど話も終わっていたということで、ジョゼットとともにエステルたちは市長の部屋を出た。
　ついでだからと、ジョゼットが泊っているというホテルまで送ることになった。彼女は、学校の休みを利用してロレントまで来ているらしい。もう明日には定期船でルーアンまで帰ってしまうということだ。

　ジョゼットとはホテルの前で別れた。
「やー、いい子だったわね～。良い所のお嬢さんっぽいのに、それを鼻にかけたところがないし」
「うん……」
「あれれ？　どうしたの、ヨシュア」
「エステルはさっきの気にならなかった？」
「んん？　なにが？」
「いや……気にならなかったのなら、いいんだけど」
「なになに？　何が気になるの？　お姉さんに言ってごらん。なにか気になる……って、なに、ヨシュアってばひょっとしてああいう子がタイプなの？」
「えっ？　なに変なこと言ってるのさ」
　ヨシュアが驚いた顔になる。
「隠さなくてもいいのに。ヨシュア君ってばお嬢様タイプが好みだったなんてねぇ。お姉さん、びっくりしちゃったな」
「……あのさ。そういうことじゃなくて……」
「まあ、いい子だったもんねー。清楚で上品で。さすが名門学校の生徒！」
「……にしては食い入るように見つめ過ぎだったと思うけどね……」
　小声で言ったヨシュアの言葉は、エステルの耳には届かなかった。

「えっ？」
「なんでもない。それより、ギルドに報告に行こう。父さんの代理の仕事も次で終わりだよ」
「あ、そうか。よし、気合を入れて行こうね！」
　ギルドに報告を済ませると、エステルは、最後の依頼についてさっそく尋ねようとしたけれど、すでに外は薄暗くなっていて、無理は駄目だと諭された。
「だいじょうぶよ。なるべく早くとは言われているけれど、緊急ってわけじゃないらしいからね」
　エステルは最後まで渋った。なるべく早く、父から頼まれた代理の仕事を終わらせてしまいたかったのだ。カシウス・ブライトなら、もっと早く終わらせていた、などと言われたくない。
　でも確かに、七耀石を運ぶために鉱山まで往復した疲労は身体に残っていて、ふと気を抜くとまぶたが重く感じられるのだった。休むのも仕事のうちだと説得される。
「じゃあ、明日また来ます」
　ヨシュアが言った。
　依頼人たちは、《ホテル＝ロレント》に泊って待っているとだけ聞かされた。
　ホテルの名を聞いて、一瞬だけ、さっきジョゼットと別れたところだ、と思考がかすめた。だが、それも束の間のこと。
　エステルはすぐに次の依頼に気持ちを切り替えてしまい……。
　おかげで、市長邸で起こった出来事は、すっかり頭の隅に置いてきてしまった。

【序章】父、旅立つ

6

　明くる日。
　昼少し前にはエステルとヨシュアは、《ホテル＝ロレント》へと辿りついていた。
　顔なじみである受付のヴィーノへと声をかける。
「おや、エステルさん、ヨシュアさん。お久しぶり」
「ヴィーノさん、ちょっと聞きたいんだけど。リベール通信社の記者さんが、ここに泊まってるってホント？」
「よくご存じで。何かご用件でも？」
　実は、とヨシュアが切り出す。
　最後の依頼は、記者の取材に協力してやってくれ、というものだった。
　雑誌《リベール通信》といえば、エステルの父も愛読しているリベール王国きっての大雑誌である。真面目な記事からゴシップまで内容も幅広い。
　その雑誌社の取材に協力しろというのだ。
　どうやら危険な場所に赴く予定があるらしい。
「ほう、カシウスさんの代わりに。それはそれは。ああでも、実はですね……。記者のお二人

とも、今はホテルから外に出ておりまして、不在なのです」
「あらら」
「そうなんですか。あの、どちらに行かれたかは？」
　ヨシュアの問いに、受付の青年は、二人のうちのひとりは、ホテルからさほど遠くない酒場に行ったと答えた。
「まだ昼なのに？」
　エステルは目を丸くしてしまう。
「《アーベント》は昼は定食を出しているはずだよ」
「あ、そうか」
　街の酒場の多くは、お酒ばかりを飲ませているわけではなくて、昼はふつうに食事処として商っているのだ。
　エステルたちはアーベントを覗いてみることにした。
　ぼうっとホテルで待っているよりはいい。
　大通りを越えた先にある酒場は、ちょうど昼時ということもあって賑わっていた。
　扉を開けると、客たちのざわめきがエステルたちを包む。揚げたばかりの山盛りのポテトを大皿に載せたウェイトレスが前をよぎった。焦げた油の良い匂いが鼻をつく。
「お腹が鳴っちゃうかも」

「エステルってば意地汚いよ」
「む。そんなことないもん」
「どうだか」
　肩をすくめるヨシュアから視線を逸らしながら、エステルは店内を見回す。
　カウンターに見慣れない男が座っているのが目に入る。
　どうしてその男に目がいったかと問われれば、服装と雰囲気と答えただろう。ロレントは小さな街で、どちらかといえば田舎にあたる。
　その男の服は、都会でしか売っていないような流行りのスーツを着ていたのだ。王都か、ボース市にあるという巨大なマーケットで買えるような。
　リベール通信社は、王都にある出版社だ。ひょっとしてと思ったわけだ。
　ただ、その男に近づいていくにつれて、エステルは徐々に不安になっていった。
（こ、このひとでいいのかな？）
　確かに仕立てのいい服だった。
　だが、近づいてよく見れば、物こそ良いものの、着こなしはサイアクに近い。
　服は着ジワでよれよれだし、前のボタンはぜんぶ外しているし、ネクタイはゆるゆるで辛うじてひっかけただけという有様だ。
　おまけに顔には無精ひげを生やしている。

目つきも悪かった。
（こ、これは……ちょっと。違うかなー）
人を見た目で判断してはいけないとは思うものの。
「あん、何だお前さんたちは？」
ぎろりと睨んでくる。
ちょっと怖い。
「えっと、まさかと思うんだけど。あの……あなた……」
「んだよ？」
おまけに柄まで悪いとは。
「ひょっとして、リベール通信の記者さん？」
「その通りだが……」
「えっ、ほんとに！」
あまりに意外だったので二の句が継げなくなったエステルを、男はまたも睨んでくる。
「何か用か？」
返事を言いよどむエステルをヨシュアがフォローしてくれた。
「遊撃士協会から来ました。護衛の依頼をされたそうですね？」
ヨシュアの言葉に、男は一転して表情をゆるませた。

【序章】父、旅立つ

「ようやく来たか！　で、噂の遊撃士、カシウス・ブライトはどこだよ？　ついでにインタビューのひとつでも取れりゃ、一石二鳥――」
「あー、それなんだけど……。本人、別の仕事が入っちゃったの。それでロレントを離れちゃって……」
「んだとぉ？　そんな話は聞いてねえぞ」
「ごめんなさい。でも、あたしたちがしっかりと代わりを務めるから」
エステルがそう答えると、記者の男はぽかんと口を開いた。
「はぁ？　お前らがぁ？」
「そう」
「こんなガキどもが遊撃士？　俺たちの仕事を手伝うってのか？」
「ガ、ガキって何よ。失礼ね」
「スカートも履いてねえ、色気のねえガキじゃねえか」
上から下までエステルを無遠慮に眺めまわしてから言った。
「これは棒術家のちゃんとした胴着なの！　失礼なオジサンね……」
「オジ……。ちょっと待ちやがれ！　聞き捨てならねえ。お、俺はまだ二十代だ！」
「いくつ？」
「二十九！」

「誤差の範囲じゃない。ね、ヨシュア。そう思うよね」
「僕に同意を求めてどうする気さ。……とにかく記者さん。僕たちはギルドからちゃんと派遣されてきたんです。他の仲間に頼むこともできますが、その場合は、いつになるか判りませんよ？」
　ヨシュアに冷静に指摘されて記者の男はううむと唸って考えこんだ。
「仕方ねえ。これ以上は締切を伸ばせねえし」
　悔しそうにそう言った。
　締切とはよほど怖いものに違いない。
「ではそういうことで。……僕はヨシュアといいます。彼女はエステル」
「リベール通信のナイアル・バーンズだ」
「で、どこに案内すればいいの？　たしか危険な場所に取材に行きたいって話だったと思うけど」
　エステルの問いに、ナイアルが答える。
「ああ。知ってるかどうかわからねえが。《翡翠の塔》って名前の古い遺跡だ」
「《翡翠の塔》？」
「ああ。知ってるのか？」
「それなら、ついこの前、入ったばかりよ」

「おっ。そいつは都合がいい。俺と、もうひとり、相棒のカメラマンがいるんだけどよ。俺たちをその塔のてっぺんまで連れていって欲しいんだ」
「塔の頂上まで、ですか？」
　ヨシュアが確認する。
「雑誌に載せる写真を撮りたいんでね」
「ふーん。物好きねえ」
「わかりました。案内と護衛を務めさせていただきます。それで、その相棒のカメラマンの方は……？」
「オーバルカメラの調子が悪いんでね。工房で見てもらってるはずなんだが……」
　急ぎなら迎えに行ったほうがいいのでは、とヨシュアが提案し、工房に行ってカメラマンと合流してから、エステルたちはロレントの街を出た。
　すでに昼をまわっていたが、まだ充分に塔まで往復できる時間で、エステルたちは急ぎ足で《翡翠の塔》を目指したのだった。

7

　一時間ほどで、エステルたち四人は無事に《翡翠の塔》までやってきた。

つい先だっても訪れたばかりの場所だ。あのときは緊急事態で成り行きだった。それが今度は正式な任務で訪れている。なんとなく不思議な感じがしてしまう。

蒼空を背景に翠色に輝く円筒形の塔をエステルは見上げる。

古代の文明の遺跡――《翡翠の塔》。

遥かな過去から、ずっとここに佇んでいる……。

この謎の塔を目の前にして、エステルは、リベール通信のカメラマンに驚かされることになった。

「おおっ、いい顔してますねー」

カメラを建物に向かって構えた第一声がそれだった。

「セクシーですねぇ。とってもキュートですぅ！」

塔の前をうろうろしながら、ファインダーを覗いては盛んに塔に向かって声を掛けている。

時折シャッターを切る音が鳴り響いた。

「行きますよー、ハイ、チーズ。そうそう。もっと笑ってー。あー、いいですねぇ。とってもチャーミングですよぉ！」

塔に向かって、だった。

決して、塔を背景にして誰かが被写体となっているわけではない。

「笑って、とか……。じ、人物を撮ってるわけじゃないのに……」

【序章】父、旅立つ

「でも、違和感はないよね……」

オーバルカメラを操っているカメラマンの名は、ドロシー・ハイアット。

エステルより四つほど年上の女性だった。ほんにゃりとした柔らかい顔立ちに独特の丸い眼鏡をかけている。

黙っていれば落ち着いたおとなの女性に見えないこともない。

あくまで、黙っていれば、だったが。

そういえば、とエステルは思い返す。

塔に辿りつくまでの道中でも、ドロシーは珍しいものを見つけるたびに声をあげ、道をそれて首を突っ込もうとするので、そのたびにナイアルに首根っこを掴まれて引き戻され怒られていた。

カメラをポーチから取り出し何か叫びながら走ろうとしていたっけ。

道中も、こういうことをしたかったわけか、と理解する。

「あいつには、景色の〝表情〟が見えるんだとさ」

ナイアルが言った。

「表情が？　あ、うん、なるほど……ええと？」

「遠慮しなくていいぞ。俺もそれがどういうことかわかってるわけじゃないからな。解説なんてできねぇよ。けどな、あんなアホなやり方で、息を飲むような写真を撮りやがる。ま、一種

の天才だわな」
「天才……。はあ、人は見かけによらないわね」
ドロシーはひととおりシャッターを切ると、満足したのか小走りになってエステルたちの元に戻ってきた。
肩から提げたポーチのなかへとカメラを戻しつつ、ちらりと塔を見あげてつぶやく。
「これって、何階建てなのでしょう？」
「うーん。五、六階だと思うけど」
エステルにはそう見える。
「五階建てのはずだよ。ウチにある資料に書いてあった。この塔とそっくりな塔は大陸のあちこちにあるみたいだね」
「その通りだ。ボースやルーアン、ツァイス地方にも、これと同じ様式の古代の塔が建っているらしい。リベール王国が建国された時代のものらしいとさ」
ナイアルが付け足した。
「建国の……。それってずいぶん前よね？」
「千年以上前になるね」
ヨシュアが蘊蓄を披露した。彼は本を読むのが好きで、歴史的なできごともよく覚えていて、時折こうして教えてくれる。

「千年かぁ。歴史のロマンを感じちゃうわね」
「そういうことを伝えるのが俺たちの今回の仕事でな」
「ロマンを？」
「まあ、それもひっくるめて全部だな。ロマンとか歴史とか……謎とか。さて、なかに入るとするか。頼んだぜ、新米遊撃士ども」
「任せなさいって！」
胸を張って言ったものの、塔に入る直前になってエステルは少しだけ不安になってしまう。冷たい氷を胃のなかに流し込んだような気分だ。
前回は二階までしか昇っていないし、最後の最後で父親に助けられてしまった。今回は父はいない。そして、てっぺんまで昇らなければいけない。
「基本的に戦いは避ける方向で行きます。いちいち魔獣たちと戦っていては時間がかかりますから。彼らに見つからないように、隠れつつ進むつもりです」
ヨシュアが言った。
「そうしてくれ。日が落ちる前に辿りつかねえと写真が撮れなくなっちまう。こんな遺跡のなかで夜を明かすなんて、ぞっとしねえからな」
ナイアルもとくに反対はないようだった。

続きは『英雄伝説 空の軌跡１ 消えた飛行客船』で！



『軌跡』シリーズ10周年記念！
ファルコムBOOKS
特製プレゼントキャンペーン開催！

2014年の6月24日に、『軌跡』シリーズが10周年を迎えることを記念して、月刊ファルコムマガジンから生まれたファルコムBOOKSを対象に、特製グッズがもれなくもらえる期間限定キャンペーンを開催！　応募方法は、対象書籍の帯に付いている応募券を2枚で集めて送るだけ！　詳しくは以下をチェック!!

グッズは啄木鳥しんき先生、新久保だいすけ先生の“あのイラスト”を使用したグッズを予定!!

キャンペーン期間　**2014年6月24日～2014年8月31日**

■対象書籍

●新刊2冊（2014年6月24日発売）

小説『英雄伝説 空の軌跡 1 消えた飛行客船』（著：はせがわみやび／イラスト：ワダアルコ）
小説『英雄伝説 碧の軌跡 いつか貴方とお茶会を』（著：むらさきゆきや／イラスト：窪茶）

●既刊8冊

漫画『みんな集まれ！ファルコム学園 1』（漫画：新久保だいすけ）
漫画『みんな集まれ！ファルコム学園 2』（漫画：新久保だいすけ）
漫画『空の軌跡外伝 レーヴェ物語 1』（脚本：田沢大典／漫画：楽時たらひ）
漫画『空の軌跡外伝 レーヴェ物語 2』（脚本：田沢大典／漫画：楽時たらひ）
漫画『空の軌跡外伝 レーヴェ物語 3』（脚本：田沢大典／漫画：楽時たらひ）
漫画『ふぁるこむコミックざんまい』
小説『英雄伝説 零の軌跡 四つの運命』（著：田沢大典／イラスト：松竜）
小説『英雄伝説 零の軌跡 午後の紅茶にお砂糖を』（著：むらさきゆきや／イラスト：窪茶）

応募方法

6月24日に発売されるファルコムBOOKS新刊2冊の帯に付いている応募券、ならびに、同日に差し替えられる既刊8冊の帯に付いている応募券のうち、2枚を葉書に貼付して、キャンペーン期間内に『月刊ファルコムマガジン編集部』までお送りください（当日消印有効）。キャンペーン終了となる9月1日より、グッズを随時発送させていただきます（1ヶ月程度見込み）。

■送り先
〒101-0062
東京都千代田区神田駿河台3-1-9日光ビル
株式会社フィールドワイ
『月刊ファルコムマガジン編集部』宛

■お問合せ先
TEL：03-5282-2211（編集部）
MAIL：falmaga@field-y.co.jp

緊急告知!!





『月刊Falcom magazine』では日本ファルコムが誇る大人気RPG「軌跡シリーズ10周年」を祝ってマガジン読者参加型特集ページを企画します！

その名も

「軌跡のキセキ」!

この特集ページでは来月6月号・7月号と2回にわたり、皆様から投稿していただいたお祝いメッセージやイラストを誌面で紹介していきます。また、メッセージやイラストが掲載された方には『月刊Falcom magazine』特製グッズをプレゼント!!記念すべきアニバーサリーを共に歩んできたファンの皆でお祝いしよう！

投稿要項

メッセージ	200文字までのテキスト、一言のシャウトでも可！ 作品についてでもキャラクターについてでも、「軌跡シリーズ」に対しての熱い想いをぶつけよう！
イラスト	白黒・カラーどちらでも可、画像データはjpeg形式。データの容量は3MB以内に収めてください。ハガキでの応募の際は同じ面に住所・お名前は書かないでください。

投稿のしかた

宛先：

件名：軌跡ノキセキ投稿

名前（ペンネーム）

お住まいの都道府県

・メッセージ
（200文字以内）

・イラスト
（データ添付にて）

ハガキでの投稿宛先

〒101-0062
東京都千代田区
神田駿河台3-1-9 日光ビル3F
（株）フィールドワイ
「軌跡ノキセキ投稿」係



メールでの投稿アドレス

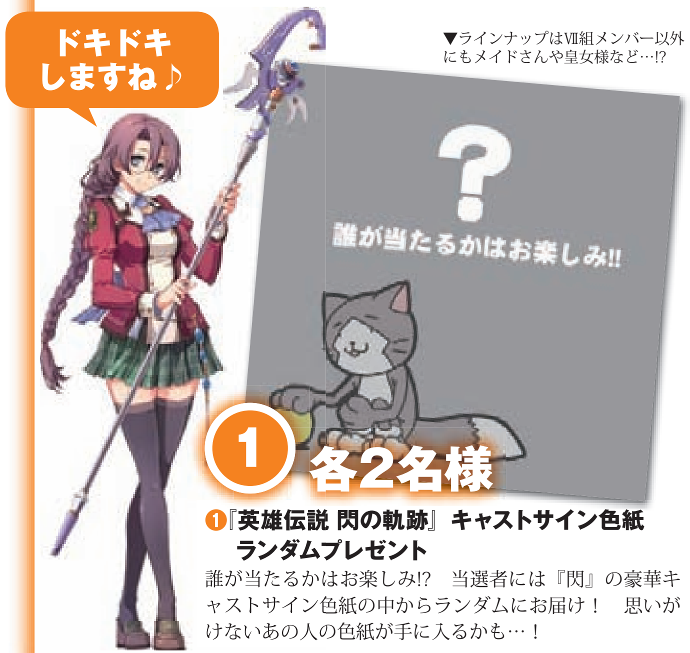
falmaga@field-y.co.jp



FALCOM MAGAZINE SPECIAL プレゼント!!

アンケートにお答えいただいた方から抽選で
ここでしか手に入らないアイテムをプレゼント!

今月のプレゼントはこちら!!



▼ラインナップはⅦ組メンバー以外にもメイドさんや皇女様など…!?

1 各2名様

❶『英雄伝説 閃の軌跡』キャストサイン色紙 ランダムプレゼント

誰が当たるかはお楽しみ!? 当選者には『閃』の豪華キャストサイン色紙の中からランダムにお届け! 思いがけないあの人の色紙が手に入るかも…!



2 各2名様

❷『ファルコム軌跡マガジン』既刊セット

全国家電量販店などで配布中の紙媒体マガジン、これまで配布されたものをセットで! 毎号キュートでクールな表紙イラストにも注目のコレクターズアイテムだ!

プレゼントの応募方法

こちらのアンケートの回答を下記のアドレスまでメールにてお送りください。
プレゼントの当選者には編集部よりメールにてお知らせ致します。

宛先:
件名:vol.40プレゼント係

1:お名前(ペンネーム可)
2:面白い→
　つまらない→
　(記事一覧から1つずつ)
3:①
　②
　(はい・いいえ/作品名)
4:希望するプレゼント番号
5:ご意見・ご感想など

【記事一覧】

1:加藤正幸×高梨康治スペシャルインタビュー
2:『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ』最新情報
3:『みんな集まれ!ファルコム学園』
4:jdkバンドドラマー・オカジの
　人生半キャラずらし
5:ティオのファルコムラジオ
　めんどくさいです…
　でもがんばりますの舞台裏
6:jdkバンドボーカル・コテカナのコテ放題♥
7:FalcomFanArtCollection
8:ファルコムニュース
9:『英雄伝説 空の軌跡』ノベライズ試し読み

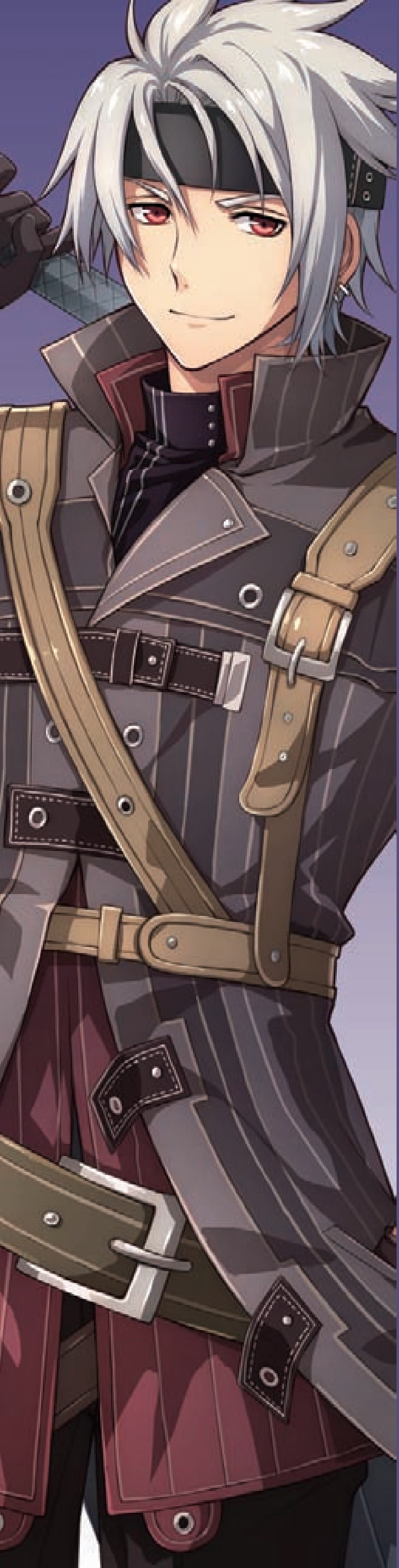
アンケート

①「軌跡シリーズ」で一番好きな作品は何ですか?
②日本ファルコムのゲーム作品で1番好きな作品は何ですか?

特設サイトからも応募ができます!
http://www.field-y.co.jp/root/index.php/falmagap

宛先はこちら→ falmaga@field-y.co.jp 応募締め切り **6月22日**

メールにてお送りいただくお名前やご住所等の情報は、賞品の発送のためのみに利用し、その他の目的には利用致しません。
また、情報は応募締め切り後3ヶ月を越えて保有することはありません。



月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.40

発行人	田中一寿
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 大場恵美子
デザイン・DTP	さとうだいち
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒 101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社